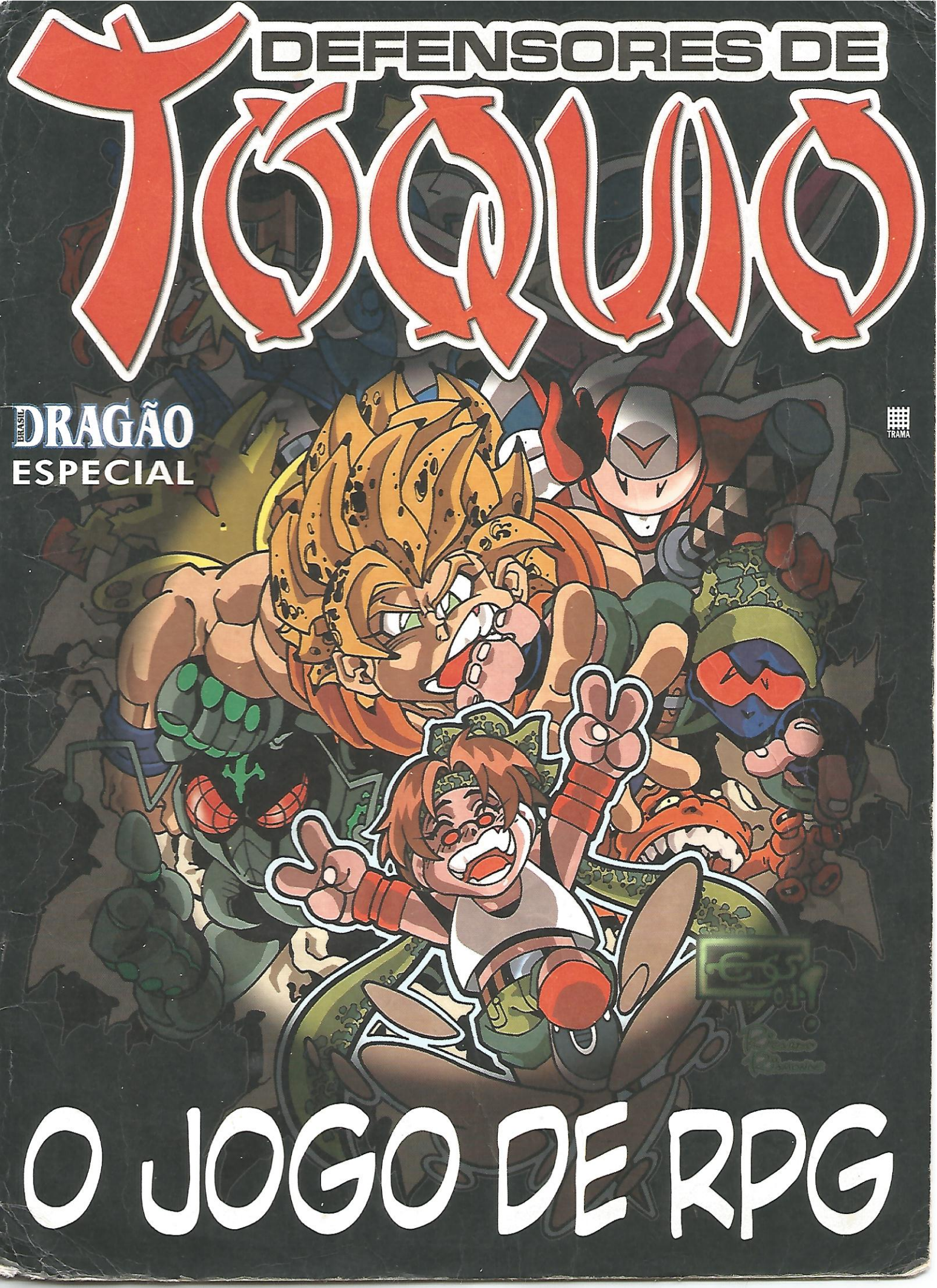
DEFENSORES DE TOQUIO



DRAGÃO BRASIL ESPECIAL

TRAMA

O JOGO DE RPG

DEFENSORES DE TAQUO

O JOGO DE RPG

Criação
MARCELO CASSARO "PALADINO"

Ilustrações
EDUARDO FRANCISCO

Capa
EDUARDO FRANCISCO &
RICARDO RIAMONDE

Agradecimentos
J.D.NUNES
HIMSKY MASSAOKA
FLÁVIO L.R. RIBEIRO
TAKASHI

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

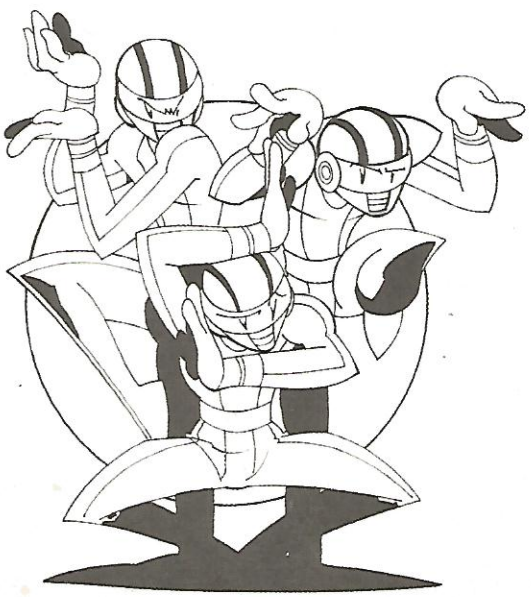
SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

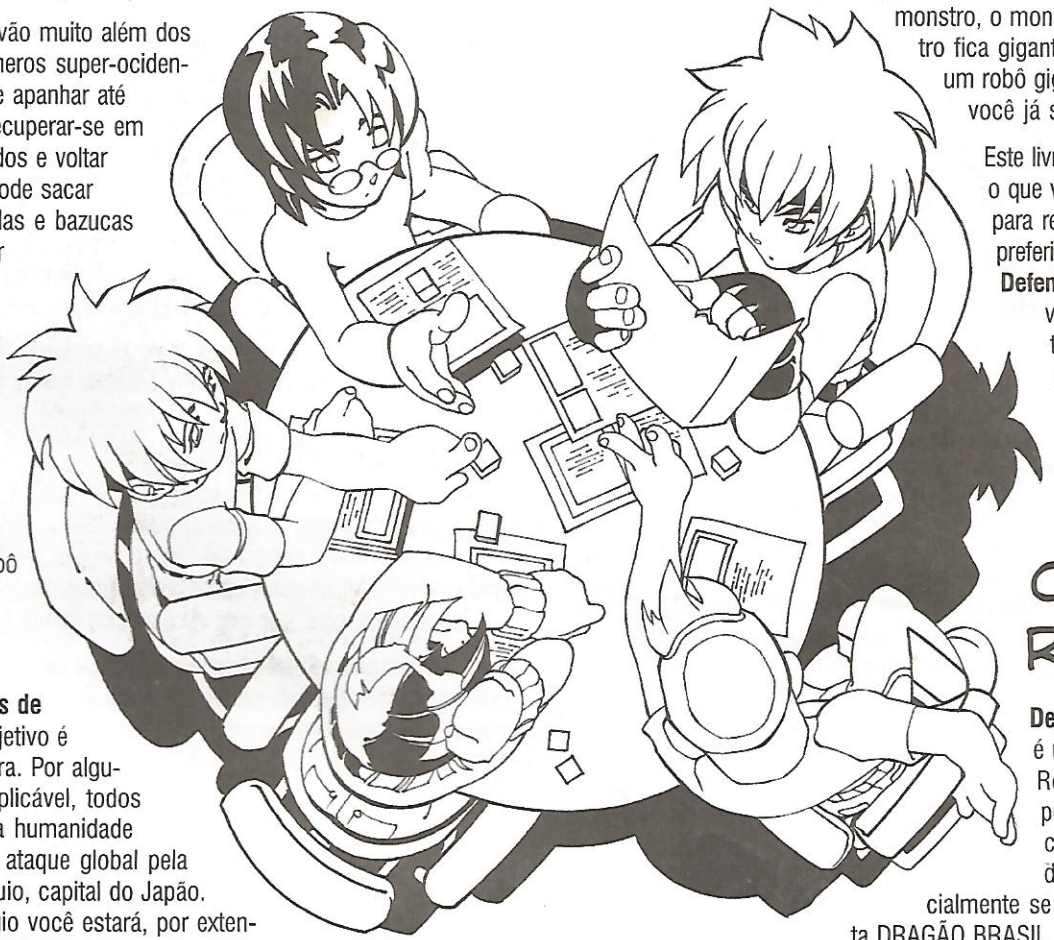
Impressão e acabamento: *Cunha-Facchini*



Senhor Kaiou! Ensina o Kaiou-Ken?

Em **Defensores de Tóquio** você será um super-herói. Mas esqueça esses super-heróis ocidentais que voam, arremessam carros, disparam teias ou cortam todo mundo com garras de adamantium. Você é um Defensor de Tóquio!

Seus poderes vão muito além dos poderes dos meros super-ocidentais: você pode apanhar até dizer chega, recuperar-se em poucos segundos e voltar para a briga; pode sacar pistolas, espadas e bazucas sem jamais ter que explicar onde elas estavam guardadas; pode crescer para enfrentar os monstros grandes demais, ou então chamar um robô gigante para entrar na briga em seu lugar!



Em **Defensores de Tóquio** seu objetivo é defender a Terra. Por alguma razão inexplicável, todos os inimigos da humanidade começam seu ataque global pela cidade de Tóquio, capital do Japão. Salvando Tóquio você estará, por extensão, salvando todo o planeta — porque os inimigos são burros demais para atacar outro lugar da Terra, onde não existam Defensores.

É aí que você entra. Você e seus colegas, porque Tóquio está apinhada de super-heróis: esquadrões especiais, homens mutantes, policiais de aço, treinadores de pokémonstros, cavaleiros sem cavalos... O grupo logo chega à cena do crime, encontra o monstro, e então começam as transformações. Gritos de batalha, luzes brilhantes, poses heróicas, formações ensaiadas, efeitos especiais, uma música da pesada tocando no fundo... e os heróis estão prontos! Todos se espalham e distribuem socos, pontapés, tiros e golpes de espada — detonando aqueles soldados de infantaria molóides, que só servem mesmo para apanhar. Depois vem a luta com o monstro, o monstro morre, o monstro fica gigante, vocês chamam um robô gigante... bem, o resto você já sabe.

Este livro vai lhe ensinar tudo o que você precisa saber para representar seu herói preferido. Depois de ler **Defensores de Tóquio**, você poderá representar qualquer personagem de mangá ou anime. Melhor ainda, poderá criar seus próprios personagens e aventuras.

O Que é RPG?

Defensores de Tóquio é um RPG, um RolePlaying Game. É possível que você já conheça estes jogos de faz-de-conta, especialmente se é um leitor da revista DRAGÃO BRASIL. Se este é o caso, sinta-se à vontade para pular este trecho e começar a ler a partir do próximo. Se você não tem certeza de saber o que é um RPG, continue lendo.

Em um RPG você finge ser um herói, pirata, piloto espacial ou qualquer outra coisa... exatamente como se fazia quando éramos crianças. A diferença é que em um RPG existem regras. As regras de um RPG podem ser muito simples, fáceis de aprender, ou então ocupar vários livros. Não faz a menor diferença. RPG é faz-de-conta.

São necessárias pelo menos duas pessoas para jogar **Defensores de Tóquio.** Um grupo com três ou quatro é melhor. Uma pessoa, o Mestre, diz aos participantes em que tipo de aventura eles estão, quem (ou o que) vive neste cenário e o que acontece aqui.

Cada jogador finge ser um dos personagens que faz parte da aventura dirigida pelo Mestre. É aqui que começa o roleplaying, a interpretação. À medida que o Mestre descreve o cenário e os eventos da aventura, cada jogador diz o que seu personagem faz. O Mestre decide o que acontece em conseqüência das ações dos jogadores. Estes respondem... e assim por diante até o fim da aventura.

O Que é 3D&T?

Em 1994 a Trama Editorial levou às bancas uma revista chamada **Defensores de Tóquio.** Tratava-se de um jogo de RPG satírico sobre heróis japoneses, seus poderes infinitos, gritos extravagantes e máquinas abiloladas. Simples e acessível, o jogo fez tanto sucesso que gerou uma continuação: **Advanced Defensores de Tóquio,** apelidado **AD&T** — em homenagem a outro jogo famoso, o **AD&D, Advanced Dungeons & Dragons.**

No final de 98, o jogo ficou mais abrangente — capaz de aceitar não apenas super-heróis, mas tudo que fosse ligado a mangá, anime e videogames. Surgiu então **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição,** lançado em diferentes módulos com diferentes regras: **Street Fighter Zero 3, Mortal Kombat 4, Darkstalkers, Megaman...**

Até agora, o livro mais completo para este jogo é o **Manual 3D&T.** Ele foi oferecido como presente na revista DRAGÃO BRASIL #60, em seu aniversário de 5 anos. Contudo, agora como jogo genérico — capaz de aceitar fantasia medieval, ficção científica, horror... — o **3D&T** perdeu sua característica mais marcante: o humor. A sátira aos seriados japoneses, seus hilariantes arquétipos e clichês.

Eis porque estamos lançando este novo livro. **Defensores de Tóquio** traz de volta o espírito do jogo original, usando aquilo que é mais engraçado nos games, anime, mangá e live-action para tornar o RPG ainda mais divertido. Ele usa regras parecidas com **3D&T** — se você já conhece um, será muito mais fácil aprender o outro. Mas essas regras NÃO são iguais. Um **Defensor de Tóquio** faz coisas muito mais absurdas e espantosas que um herói normal de **3D&T.** Assim, mesmo que você seja um Mestre experiente, recomendamos que NÃO misture coisas dos dois jogos. Não faça isso. Pedimos muito, muito mesmo!

Oh, bem... se quiser, então faça. Mas NEM PENSE em escrever cartas ou e-mails para pedir ajuda. O problema é todo seu!

Coisas de RPGista

Os RPGs usam um linguajar todo especial. Expressões como "Atributos", "Perícias", "2d+2"... parece fórmula de cientista louco para fabricar monstro! Agora vamos explicar alguns desses termos.

Dados

Muitos jogos de RPG usam dados especiais, multifacetados, diferentes do dado comum que conhecemos. Eles são chamados de d4, d8, d10, d12 e até d20. São engraçados, mas um tanto difíceis de encontrar nas lojas. Não se preocupe com isso: **Defensores de Tóquio** usa apenas dados normais de seis lados, ou d6 — desses que você encontra em outros jogos, em qualquer bazar ou papelaria, ou então caídos no vão do sofá com aqueles tocos de lápis e migalhas de biscoito!

Uma vez que este é o único tipo de dado utilizado no jogo, em vários pontos do texto vamos chamá-lo simplesmente de "d". Então, na tal fórmula secreta do cientista louco, dado significa "d".

Existem outras nomenclaturas usadas quando falamos de dados. Quando aparece um número antes do "d", ele indica a quantidade de vezes que o dado deve ser jogado. Então, "3d" significa que você deve rolar o dado três vezes (ou rolar três dados) e somar os números obtidos. Os resultados possíveis em uma rolagem de 3d seriam no mínimo 3 (1+1+1) e no máximo 18 (6+6+6). Estes dois resultados são MUITO raros: se você rolar algo assim, tem todo o direito de gritar "Ya-ta!" ou então "Oro..."

Quando aparece um número depois do "d", ele virá sempre acompanhado de um sinal aritmético "+" ou "-". Digamos que seja 1d+3. Isso quer dizer que você deve rolar um dado e somar 3 ao resultado. Neste caso vai conseguir no mínimo 4 (1+3) e no máximo 9 (6+3).

O mesmo acontece com subtrações. Quando vê algo como 2d-1, você deve rolar dois dados e subtrair 1 do resultado. Neste caso, o mínimo será 1 (1+1-1) e o máximo, 11 (6+6-1). **Atenção:** mesmo que o redutor seja maior que a soma dos dados, uma rolagem deste tipo nunca vai resultar em menos de 1. Então, se você rola 1d-3 e tira um 2 no dado, o resultado será 1 (e não -1).

Apenas um dado é necessário para jogar **Defensores de Tóquio,** mas de vez em quando você terá que lançá-lo várias vezes. O ideal é ter muitos dados sobre a mesa — tantos quanto você conseguir. Jogar em uma mesa cheia de dados é mais divertido!

Personagens

O jogador de RPG faz de conta que é outra pessoa. Finge ser um personagem. Então, para jogar, primeiro você precisa de um personagem.

Um personagem é qualquer pessoa ou criatura que faz parte da história do Mestre. Existem personagens de jogadores e personagens não-jogadores. Um personagem jogador é qualquer personagem controlado por um jogador (dãää!). Os personagens jogadores são chamados de Defensores, ou apenas heróis.

O personagem jogador é o herói que vai participar das aventuras, obedecendo aos comandos do jogador que o controla. Ele é como um lutador de videogame, que aplica golpes quando você aperta os botões. A diferença é que, em vez de apertar botões, você diz em voz alta aquilo que seu personagem vai fazer.

O que o jogador fala, seu personagem faz (ou tenta fazer; se ele consegue ou não, isso é outra questão...). Se o jogador diz "estou abrindo a porta", na verdade não é ele, e sim seu personagem, que tenta abrir a porta.

Enquanto os jogadores controlam seus Defensores, cabe ao Mestre controlar os outros personagens da aventura. Os vilões, monstros, cidadãos comuns de Tóquio, outros Defensores... todos são persona-

gens do Mestre. Esses personagens chamam-se NPCs, que significa em inglês *NonPlayer Characters*, Personagens Não-Jogadores.

Características

As Características são as informações mais importantes sobre seu personagem: são números que dizem como ele é. Quanto mais altas, mais poderoso ele será — mas números baixos não são necessariamente ruins. Elas variam de 0 a 5, mas certos personagens e criaturas poderosas podem ter Características mais altas.

As Características são: **Força, Habilidade, Resistência, Armadura** e **Poder de Fogo.** Elas também podem aparecer abreviadas como **F, H, R, A** e **PdF,** respectivamente. Pessoas normais, como os cidadãos comuns de Tóquio, quase sempre têm 0 em todas essas Características; um valor 1 corresponde ao máximo possível para "humanos normais". Qualquer valor acima de 1 já é considerado heróico ou sobre-humano — ou seja, coisa de Defensores.

Pontos de Vida (PVs)

Os Pontos de Vida, ou PVs, são a "energia vital" do personagem, como sua barra de energia no videogame. Quanto mais Pontos de Vida ele tem, mais difícil será matá-lo ou Derrotá-lo. Humanos normais têm apenas 1 PV, enquanto um personagem jogador pode ter 6, 10 ou até 30 PVs!

Você não compra Pontos de Vida; eles dependem da Resistência do personagem. Mais adiante vamos explicar como se faz esse cálculo.

A Ficha de Personagem

A Ficha de Personagem é um tipo de formulário que você encontra na última página deste livro. No início do jogo o Mestre deve entregar para cada jogador uma cópia da Ficha de Personagem. Atenção, você NÃO DEVE escrever na Ficha original! Em vez disso, copie a Ficha em papel separado ou tire várias cópias xerox para usar. Você pode fazer quantas cópias da Ficha quiser.

Você deveria anotar na Ficha todas as informações relevantes sobre o personagem. O Mestre tem o direito de examinar a Ficha de Personagem de qualquer jogador a qualquer momento. Os jogadores podem mostrar suas Fichas para outros jogadores, mas apenas se quiserem. Você NÃO é obrigado a mostrar sua Ficha para outro jogador.

Recado para o RPGista Experiente

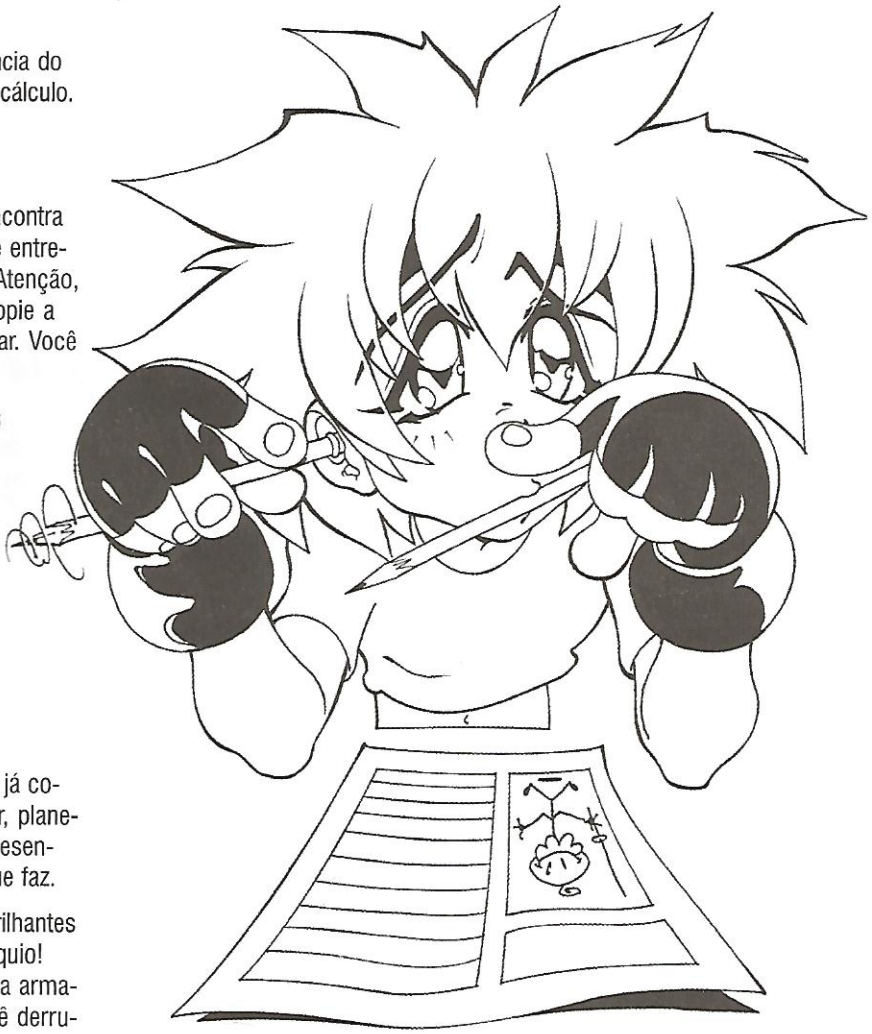
Defensores de Tóquio não é como os outros RPGs que você já conhece, nem mesmo **3D&T.** Na maioria deles a idéia é tramar, planejar. Procurar fazer com que seu personagem sobreviva, se desenvolva, ganhe poder e se torne mais competente em tudo o que faz.

Aqui, não. Esqueça todas as atitudes inteligentes e planos brilhantes que empregou no passado. Você agora é um Defensor de Tóquio! Você não bate em portas, não escuta atrás delas, não procura armadilhas nas fechaduras e não verifica se estão trancadas. Você derruba a maldita porta sem pensar duas vezes!

Sobrevivência? Um Defensor de Tóquio NUNCA se preocupa com a própria sobrevivência, porque Defensores NUNCA morrem. Eles levam surras extraordinárias, são massacrados, arrebentados até dizer chega, reduzidos a patê... mas NÃO morrem. Recuperam-se em alguma caverna oculta, templo isolado ou quarto de hospital e logo estão de volta, prontos para outra!

Você deve seguir o Código de Honra dos Defensores de Tóquio, não importa quão idiota ou ilógico isso possa parecer. Debulhar monstros, proteger os inocentes, impedir que Tóquio seja (muito) devastada... estas são suas maiores metas! Você se apresenta formalmente para todos os vilões, gritando seu nome em voz alta, em vez de atacar pelas costas ou de surpresa. Você prefere um imenso e desajeitado robô gigante a um bom e decisivo tiro de canhão. Não, um Defensor de Tóquio não é muito inteligente...

Ah, mas ser um Defensor tem seu lado divertido! Você é um superherói com poderes únicos: pode usar espadas, bazucas e até robôs gigantes que ficam guardados em parte alguma; pode levar uma tremenda surra e perder uns duzentos litros de sangue, para logo recuperar-se milagrosamente e ainda aplicar umas bordoadas no vilão; pode derrubar metade do Japão durante lutas com monstros gigantes, ainda assim sendo aclamado como herói; e pode ter uma namorada gostosa, peituda, com olhões enormes e cabelos coloridos...



Quem é este Pokémon?

Para acelerar sua entrada no mundo dos **Defensores de Tóquio**, este capítulo traz algumas regras introdutórias e uma pequena aventura inicial — **"Tóquio em Perigo (de novo!)"**. Claro que existe muito mais a fazer, mas esta aventura servirá para mostrar o espírito do jogo, algumas regras básicas, ensiná-lo a ler uma Ficha de Personagem e outras coisas úteis.

Para começar, você precisa reunir um grupo de amigos loucos por anime (ou apenas loucos). Um de vocês será o Mestre. Os outros podem construir um personagem para cada um — ou, se ainda não sabem fazer isso, usar um dos personagens prontos que aparecem no final da aventura. A aventura foi planejada para esses personagens — Capitinha Ninja, Capitão Ninja e Capitão Samurai: se usar personagens diferentes, o Mestre deverá mudar algumas coisas.

É fácil começar a jogar **Defensores de Tóquio**, mesmo que você nunca tenha participado de um RPG antes. No momento, você precisa apenas conhecer umas poucas coisas sobre turnos, testes, combate, Perícias e a função do Mestre.

Turno ou Rodada

As aventuras de RPG acontecem na imaginação, e na imaginação o tempo corre de forma diferente; em um jogo de RPG, um ano pode passar em um segundo!

Em **Defensores de Tóquio**, como na maioria dos RPGs, o modo mais importante de medir a passagem do tempo é o turno — ou rodada. O turno é "a sua vez" de jogar, uma medida de tempo para saber como as coisas acontecem no mundo do jogo.

Um turno é uma medida imaginária, não tem um valor exato em tempo real: um segundo (quase sempre em situações de combate), dez segundos, um minuto... não faz diferença. O turno é o tempo em que um personagem pode fazer uma coisa, uma ação ou movimento simples. Duas ou mais ações NUNCA podem ser feitas em um único turno, não importa quão velozes elas sejam. Claro que o conceito de "ação" depende do Mestre: piscar rapidamente para uma colega, por exemplo, poderia ser feito sem contar como uma ação.

Em um turno você pode fazer fazer um ataque, seja com Força ou Poder de Fogo; chegar perto ou se afastar de um oponente; abrir, fechar ou arrombar uma porta; entrar ou sair de um veículo; ou fazer qualquer coisa simples.

Testes

Em certas situações, geralmente quando o jogador diz que seu personagem vai fazer algo perigoso ou dramático, o Mestre pode exigir um teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, encontrar uma passagem secreta, encontrar uma informação em um computador, ou até dar um passo... caso seja um passo perigoso!

Um Defensor muitas vezes precisa executar atos sobre-humanos, que pessoas comuns não seriam capazes de igualar. Sempre que um jogador tenta uma proeza (ou seja, qualquer coisa impossível para um cidadão comum de Tóquio), o Mestre pode exigir um teste.

Ao fazer o teste, o jogador lança um dado e compara o resultado ao valor da Característica correspondente (Força, Habilidade, Resistência, Armadura ou Poder de Fogo). Um resultado igual ou menor indica sucesso naquela ação, e um resultado maior indica fracasso. Um resultado 6 será SEMPRE uma falha. A característica testada vai depender do tipo exato de ação executada, e o Mestre faz essa escolha.

Bônus e Penalizações: o Mestre pode dizer que uma tarefa é mais fácil ou difícil que o normal (uma mosca é mais difícil de acertar do que uma parede, por exemplo). Então, em vez de testar uma Característica ou Perícia normalmente, o jogador ganha um bônus ou penalização em sua jogada: se um personagem tem Força 3 e recebe do Mestre um bônus de +2 em um teste de Força, vai precisar de um resultado 5 ou menos no dado (3+2=5); por outro lado, se ele tem Habilidade 4 e recebe uma penalização de -3, só terá sucesso na jogada se tirar 1 (4-3=1).

Normalmente o Mestre aplica bônus ou redutores em testes de Características ou Perícias; em alguns casos, contudo, ele pode aplicá-los também em testes de combate.

Quebrando o Galho: mas o que acontece quando surge uma situação em que as Características ou Perícias não funcionam? E quando um jogador tenta fazer algo não previsto pelas regras? Não existe, por exemplo, nenhuma Característica ou Perícia para preparar pizza okonomiyaki (como faz Ukyo, uma das muitas pretendentes de Ranma).

Quando isso acontece, o normal é que o Mestre escolha uma Perícia parecida com aquilo que o personagem quer fazer. Para preparar a tal pizza, o Mestre poderia exigir um teste de Investigação ou Mecânica. CLARO que nenhuma destas Perícias serve originalmente para fazer pizza — mas a primeira poderia servir para descobrir a forma de preparo; e a segunda, para operar o fogão. (Sim, CLARO que isso é forçar a barra! Estamos falando de mangá e anime!)

Agora, se você achar que não há mesmo NENHUMA Perícia NEM UM POUCO parecida com aquilo que o jogador quer fazer, faça um teste de Característica — escolhendo uma que tenha ligação com aquilo que está sendo tentado. Para fazer pizza, então, seria bom um teste de Habilidade. Em um teste destes, o normal é aplicar um redutor de -1 até -3.

Combate

Uma das coisas mais importantes para esta aventura (e todo o resto de **Defensores de Tóquio**) é lutar. Combates são decididos através de uma série de testes: os combatentes jogam dados e, de acordo com os resultados, conseguem provocar mais ou menos dano no oponente.

O poder de combate de cada um depende de suas Características; quanto mais altas, maiores suas chances de vencer. Isso não significa que seja impossível para um herói fraco vencer uma luta — será apenas mais difícil.

Embora personagens jogadores possam lutar entre si, a maioria dos combates vai ocorrer entre os Defensores e os monstros e vilões colocados no jogo pelo Mestre. Neste caso, cada jogador rola os dados por seu personagem e o Mestre rola pelos inimigos. O Mestre pode fazer suas rolagens em segredo, atrás de um escudo — mas também pode fazê-las abertamente, se quiser.

Turno de Combate

Estes são os testes que você precisa fazer para realizar um combate:

Passo 1 • Iniciativa: os adversários disputam a iniciativa jogando dois dados, e vence quem conseguir o menor resultado. A iniciativa pode ser disputada individualmente, para cada lutador, ou então para todo o grupo. Aquele que consegue a iniciativa ataca primeiro. Em caso de empate, joga-se outra vez.

Passo 2 • Dano: o lutador que ganhou a iniciativa joga um dado e soma ao resultado sua Força (se está atacando de perto) ou Poder de Fogo (se está atacando de longe). Esse será o dano total do ataque. Exemplo: se você tem Força 4 e consegue um resultado 2 no dado, o dano total será 6 (4+2=6).

Em alguns casos, antes de causar dano, você precisa fazer primeiro um teste de Habilidade. Para isso, jogue um dado e compare o resultado com sua Habilidade: se o resultado do dado for maior, você errou. Mas não se preocupe, esse teste será exigido apenas em certas situações difíceis — na maioria dos casos, o acerto é automático.

Passo 3 • Defesa: aquele que recebe o ataque vai absorver parte do dano com sua Armadura. O valor da Armadura é subtraído do dano total do atacante. Exemplo: se um monstro com Armadura 3 recebe aquele ataque que causou 6 pontos de dano, vai conseguir bloquear 3 pontos (6-3=3).

Passo 4 • Pontos de Vida: o dano que ultrapassa a Armadura do alvo é subtraído de seus Pontos de Vida. Exemplo: aquele monstro atacado recebeu 3 pontos de dano e, portanto, perde 3 PVs. Um alvo é destruído ou Derrotado quando atinge 0 (zero) Pontos de Vida.

Passo 5 • Retaliação: se ainda tiver PVs, o lutador que perdeu a iniciativa ataca agora. Repetem-se os passos 2, 3 e 4. Depois, no próximo turno, volta-se ao passo 1 para jogar a iniciativa outra vez.

Derrota e Destruição

Um Defensor de Tóquio não morre. Não, ele NUNCA morre mesmo. De vez em quando é derrubado e massacrado por algum vilão, levado próximo da morte, mas NÃO morre. Ele pode receber golpes que racham muros de pedra às suas costas, ser atravessado por garras e espadas, ser fritado pelo Choque do Trovão de um Pikachu, verter galões e mais galões de sangue... apenas para se recobrar mais tarde, pronto para outra briga. Na pior das hipóteses, quando for vítima de um ataque destruidor, um Defensor pode realmente morrer — mas nunca vai continuar morto. Ele ressuscita alguns episódios depois!

Um Defensor não morre. Quando sofre mais dano que seu número atual de Pontos de Vida, ele apenas é Derrotado. Fica no chão desmaiado, em coma, ou apenas gemendo com os ossos quebrados — mas não morto. Igualzinho ao Kurilin em quase todas as suas lutas...

Um personagem Derrotado fica nessa condição até receber cuidados médicos: basta colocá-lo na cama com um pouco de gaze e esparadrapo; ele estará recuperado na manhã seguinte, com todos os seus Pontos de Vida restaurados, fugindo dos médicos e enfermeiras que gritam "Espere! Você ainda não está recuperado!"

Monstros e vilões, por outro lado, podem morrer... e geralmente o fazem. Quando os Pontos de Vida de um monstro ou vilão chegam a zero, ele é destruído. Quase sempre explode em pedacinhos, mesmo que tenha levado apenas um tabefe! Mas perceba que nem todos os inimigos morrem; alguns são personagens principais, como os Defensores, e apenas são apenas Derrotados. O Mestre decide quais personagens sofrem Derrota ou não.

Quando um combate termina, todos os personagens que não tenham sido Derrotados ou destruídos recuperam todos os seus Pontos de Vida. Apenas do Mestre diz quando um combate realmente termina.

Esquivas e Fugas

Quando um personagem perde a iniciativa e recebe um ataque, ele pode tentar se Esquivar com um teste bem sucedido de Habilidade.

Esquivas são permitidas apenas para ataques à longa distância — com Poder de Fogo, Membros Elásticos, Arma Especial... Ataques com PdF feitos à distância de combate corporal (à queima-roupa) não permitem Esquivas.

A Esquiva conta como uma ação. Portanto, se você se Esquivar, não vai mais poder atacar e nem fazer qualquer outra coisa naquele turno. Você também não pode se Esquivar se já atacou naquele turno.

O teste de Habilidade para a Esquiva recebe um bônus de +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte, se você tiver essas Vantagens (veja mais adiante). Esses bônus não são cumulativos.

Personagens cegos, ou que por algum motivo não consigam saber de onde vem um ataque, sofrem um redutor de H-3 (ou H-2 se tiverem Sentidos Especiais).

Caso um dos personagens não deseje lutar, ele pode tentar fugir. Mas não é tão simples assim. Quando você tenta fugir, seus oponentes podem fazer um teste de Habilidade para tentar acertar um último ataque. Se forem bem sucedidos, você será atingido mais uma vez (e sofrerá dano) antes de conseguir escapar, sem poder contra-atacar.

Em caso de fuga, em vez de fazer seu ataque livre, o adversário pode tentar uma perseguição. Se o fugitivo tiver velocidade igual ou maior, consegue escapar; se o perseguidor tiver velocidade maior, ele detém a fuga e o fugitivo é obrigado a continuar lutando. Vantagens como Aceleração, Teleporte e Levitação podem ajudar na fuga ou perseguição.

Perícias

Perícias são aquilo que o Defensor sabe fazer. Elas servem para tudo que não envolve lutar.

Sim, lutar sempre será a principal habilidade de um Defensor (especialmente porque os vilões que atacam Tóquio raramente são convencidos a desistir com flores ou conversa-mole...). Perícias são opcionais; um Defensor não precisa realmente tê-las — mas será melhor se tiver, porque nem todos os problemas que vai encontrar pelo caminho poderão ser resolvidos na base da porrada.

Existem 15 Perícias: **Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Disfarce, Escalada, Gostosura, Furtividade, Investigação, Lábia, Mecânica, Montaria, Moral, Natação, Pilotagem** e **Rastreio.**

Um Defensor descobre quando conseguiu usar a Perícia jogando um dado. Se o resultado é igual ou menor ao número que ele precisa, ele conseguiu o que queria; se o resultado é maior, ele falhou. Esse número-alvo depende da dificuldade da tarefa.

Lábia

Lábia é uma das Perícias, e provavelmente a primeira que vamos usar.

De vez em quando — só de vez em quando —, um Defensor de Tóquio tenta resolver um problema sem violência. Ele pode tentar convencer um inimigo a se render, ou fazê-lo acreditar que não tem chance nesta luta, ou provar que ele está errado ao lutar contra a justiça. Em resumo, esta é a habilidade de jogar sobre o vilão aquele papo sobre justiça, honra, verdade, humanidade, vida, natureza, árvores, flores... o tipo de conversa adocicada que provoca ânsias em qualquer vilão (e na maioria dos telespectadores). Lábia também serve para outros propósitos, como enganar e convencer outros personagens a fazer alguma coisa que normalmente eles não fariam.

Quando é bem sucedido em um teste de Lábia, você foi capaz de fazer seu discurso heróico — ou seja o que for. Se falhou, o vilão apenas gargalha de você. Mesmo que você tenha sucesso em seu teste, o alvo ainda pode fazer um teste de Resistência para ignorar seu papo-furado...

Quando alguém tenta usar Lábia contra você e tem sucesso em seu teste de Habilidade, você também pode tentar resistir. Faça um teste de Resistência. Se tiver sucesso, você percebe que tudo aquilo é conversa mole para boi dormir e não cai na armadilha; se falhar, você acredita nas palavras do outro e acha que elas são a mais pura verdade...

Pontos de Experiência

Por enquanto, estas são as principais regras que você precisa conhecer para jogar a aventura **"Tóquio em Perigo (de novo!)"**. Os próximos capítulos explicam todas as outras regras.

Mas até agora não falamos do objetivo de todos estes testes e cálculos. Para que servem? O que estamos tentando fazer em **Defensores de Tóquio**? Claro que o objetivo principal é se divertir. Mas, além disso, você estará também tentando conseguir Pontos de Experiência.

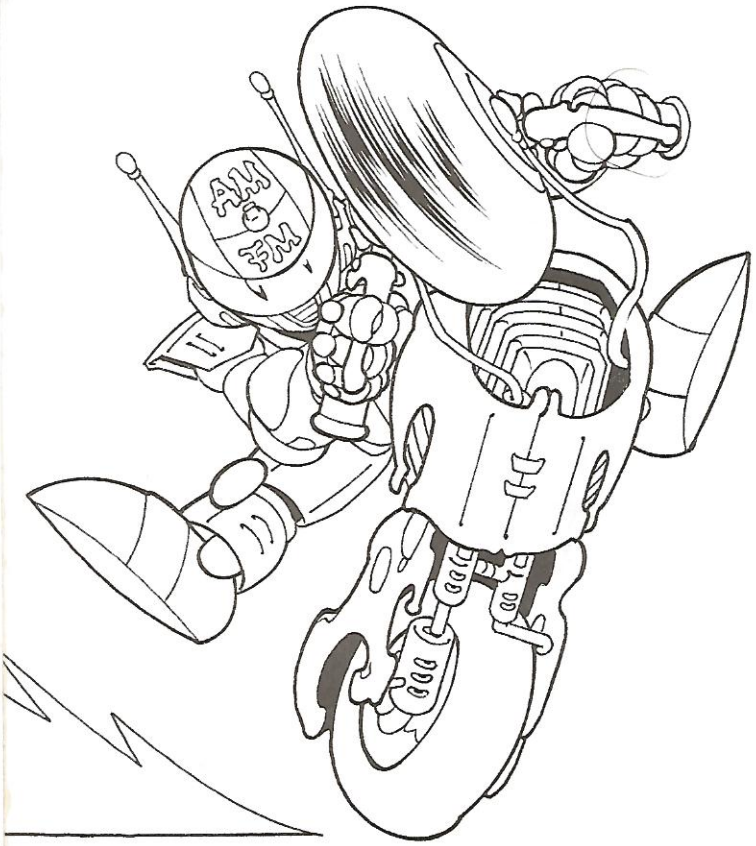
O Mestre distribui Pontos de Experiência toda vez que um personagem faz alguma coisa digna de um Defensor de Tóquio — ou apenas alguma coisa divertida. Chegar ao final da aventura com sucesso também é premiado com Pontos de Experiência. São chamados "Pontos de Experiência" porque são concedidos para os heróis que mais colaboraram para o desenvolvimento da história.

Mais sobre Pontos de Experiência será explicado nos próximos capítulos. Por enquanto, basta saber que quanto mais Pontos de Experiência você ganhar, melhor.

O Mestre

O Mestre (conhecido em outros jogos como Dungeon Master, Game Master ou Narrador) é uma mistura de contador de histórias e juiz. A função do Mestre é propor o desafio aos heróis e conduzir a história de modo que ela seja divertida.

O Mestre tem poder total sobre os acontecimentos, como se fosse um deus: tudo que ele diz é verdade, mesmo coisas do tipo "está



chovendo meteoros" ou "um buraco abre-se sob seus pés". Sim, ele tem grande poder, mas um Mestre não joga CONTRA os jogadores. Se ele diz "Gigantomon pisou em cima de vocês e todos morreram", isso é válido pelas regras de **Defensores de Tóquio**, mas não teria graça nenhuma! Um bom Mestre usa seus poderes infinitos apenas em benefício da história. Não deve deixar as coisas fáceis demais, e nem difíceis demais para os jogadores.

A escolha de quem será o Mestre pode ser feita por decisão comum, ou por sorteio — mas, quase sempre, o Mestre da primeira aventura costuma ser aquele que leu este livro primeiro. Portanto, é muito provável que o Mestre desta aventura seja VOCÊ.

Como Mestre, você deve manter a história em andamento e fazer com que os jogadores se divirtam. Faça com que eles se sentem em círculo e pergunte a cada um o que seu personagem está fazendo. Dê a cada jogador a oportunidade de realizar uma ação e depois passe para o seguinte.

Como já foi dito, uma ação é qualquer coisa que o jogador faz até fazer um teste. Cada jogador pode fazer quanta coisa quiser até precisar de um teste, e então será a vez do próximo jogador. Um teste devido a alguma coisa que o Mestre tenha feito (como um teste de Resistência) não conta como uma ação. NPCs não precisam seguir essa regra — eles podem agir sempre que o Mestre achar que é necessário ou engraçado.

É também tarefa do Mestre distribuir os Pontos de Experiência. Os jogadores recebem Pontos de Experiência por alcançar os objetivos da aventura (neste caso, impedir os planos do vilão) e também quando se comportam como verdadeiros idiot... digo, verdadeiros Defensores de Tóquio.

MODALIDADES DE COMBATE

Combate Normal

No Combate Normal os Defensores lutam contra inimigos de tamanho humano — na verdade, do tamanho de um ser humano vestindo uma fantasia de borracha. As regras de luta permanecem as mesmas.

Combate à Distância

Quando os lutadores estão distantes um do outro e não podem usar socos e chutes, eles podem escolher lutar à distância. Apenas Poder de Fogo ou Membros Elásticos podem ser usados em combate à distância. Um teste da Perícia Acrobacia permite que um Defensor se aproxime de um oponente distante para lutar (é normal que um Defensor, com apenas um salto, consiga acertar um soco nas fuças daquele vilão lá no outro lado do vale).

Combate Motorizado

Igual ao Combate Normal, mas aqui os Defensores lutam a bordo de suas Máquinas — sejam Veículos Normais, Veículos Gigantes ou Robôs Gigantes. Quando está pilotando um veículo, um personagem não pode usar qualquer outra forma de ataque (nada de pilotar com o cotovelo enquanto atira pela janela com a pistola!). Os ataques com veículos são feitos com testes de Pilotagem, e podem ser feitos por atropelamento (dano pela Força do veículo) ou com eventuais armas que o veículo tenha (dano pelo Poder de Fogo do veículo).

No Combate Motorizado, se um personagem pilota um veículo, os ataques não são feitos contra o herói — mas sim contra o veículo que ele pilota. Se ele sofre dano, quem perde Pontos de Vida é o veículo. Quando os Pontos de Vida de um veículo chegam a zero, ele será destruído e o piloto terá que abandoná-lo.

Combate de Gigantes

No Combate de Gigantes, todos os adversários têm 50 metros de altura — e a luta geralmente provoca a destruição de alguns punhados de prédios. O Combate de Gigantes é travado entre Monstros Gigantes, Robôs Gigantes, Veículos Gigantes e personagens com Tamanho Gigante.

Tamanhos Diferentes

Uma luta entre tamanhos diferentes fica bem difícil para o menorzinho. Quando um gigante ataca um personagem de tamanho normal, sua Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida são todos considerados dez vezes maiores!

Um personagem normal só consegue causar dano ao gigante se

tiver Golpe Arrasador ou Força/Artilharia de Gigante; neste caso ele provoca dano normal.

Um Defensor em tamanho gigante NUNCA ataca um oponente de tamanho normal: isso é uma violação do Código de Honra dos Defensores.

Combinação de Armas

Dois ou mais Defensores podem encaixar suas armas e transformá-las em uma única arma poderosa (quase sempre uma bazuca enorme e desajeitada). Essa arma permite fazer um ataque especial poderoso, igual ao Golpe Arrasador, mas o alvo NÃO pode se Esquivar ou sumir com Furtividade. Apenas outras Vantagens podem proteger contra a Combinação.

O ataque feito com a Combinação é feito testando a Habilidade daquele que tiver essa Características mais alta. No caso de cinco ou mais Defensores envolvidos, não é preciso testar o ataque — o sucesso é automático. Realizar uma Combinação de Armas custa 3 Pontos de Experiência (esse custo pode ser ser dividido de qualquer forma entre os participantes da Combinação).

Combinação de Máquinas

Uma ou mais Máquinas de mesmo tamanho (normal ou gigante) podem encaixar-se umas às outras para formar uma Máquina maior e mais poderosa, Robô ou Veículo. As Características da Máquina resultante serão iguais aos números mais altos de cada Máquina envolvida na combinação. A Máquina terá também as Perícias e Vantagens somadas de todas as outras. Combinar Máquinas custa 1 Ponto de Experiência.

Exemplo: os robôs Dilofossauro e Velocirraptor vão unir-se para formar o Jurassicbot. Dilofossauro tem F3, H1, R2, A4, PdF1, Arrombamento e Arma Especial I; Velocirraptor tem F1, H5, R1, A1, PdF3, Acrobacia e Aceleração. O robô resultante terá F3, H5, R2, A4, PdF3, Acrobacia, Arrombamento, Aceleração e Arma Especial I — muito mais poderoso!

Tóquio em
Perigo (de novo!)

Se você vai ser um dos Defensores na aventura **"Tóquio em Perigo (de novo!)"** pare imediatamente de ler! Vamos, pare! Agora mesmo! Se não obedecer, vamos tocar a abertura de Digimon cantada pela Angélica! (Ha, ha! Nunca falha!)

Se você vai ser o Mestre, tudo bem. Leia a aventura toda e ajude os jogadores a escolher ou construir seus personagens. Quando todo mundo estiver pronto para começar, descreva a cena de abertura em voz alta. Estas são suas primeiras tarefas como Mestre.

Diga aos jogadores tudo o que eles estão vendo quando entram em cena, exceto as informações secretas. Claro que qualquer informação é secreta até acontecer realmente — por isso, deixe os jogadores descobrirem as coisas por si próprios. Nesta aventura, por exemplo, os Defensores vão encontrar um bando de soldados dentro de um armazém — mas não diga isso a eles, até os soldados aparecerem.

Esta aventura foi feita para um Mestre e três jogadores, cada um usando um dos Defensores que aparecem no final da aventura. Eles têm algumas habilidades que ainda não foram explicadas, como as Vantagens. Não se importe com isso por enquanto — nenhuma dessas habilidades será usada durante esta aventura, a menos que você queira. O Mestre fará o papel dos NPCs: os Homens-Elenco-de-Apoio, o General Bang-Bang e um filhote de monstro.

A aventura começa em um armazém abandonado perto da Baía de Tóquio. Pois é, Tóquio é igualzinha a Nova York, Chicago e outras cidades dos EUA; está CHEIA de fábricas e armazéns abandonados onde os vilões podem se esconder. Este armazém esconde um abrigo subterrâneo onde um monstro está escondido.

Os Defensores descobrem que um ovo de monstro está escondido em um armazém abandonado, colocado ali por um Grande Vilão. O armazém está repleto de guardas e armadilhas. Se os Defensores não chegarem a tempo e ovo chocar, nascerá um monstro imenso que vai destruir Tóquio. Os Defensores devem entrar no armazém, derrotar os soldados deixados ali para deter intrusos, passar pelas armadilhas, alcançar o ovo e destruí-lo.

A cada combate ou obstáculo vencido sem ajuda (os guardas, as armadilhas e a destruição do ovo), o Defensor ganha um Ponto de Experiência. Um Defensor que ajude um colega em perigo ganha mais um Ponto de Experiência. O Defensor que destruir o ovo também ganha um Ponto de Experiência.

Mantenha isto em segredo: após passarem pelos soldados e armadilhas, os Defensores encontram um vilão protegendo o ovo — o General Bang-Bang, um atirador maníaco. Precisam passar por ele para chegar ao ovo.

O Primeiro Desafio

A aventura começa quando os Defensores entram em cena saltando (como sempre) diante do armazém suspeito. Diga aos jogadores que eles estão diante de um grande galpão, com uma porta fechada, e pergunte o que gostariam de fazer.

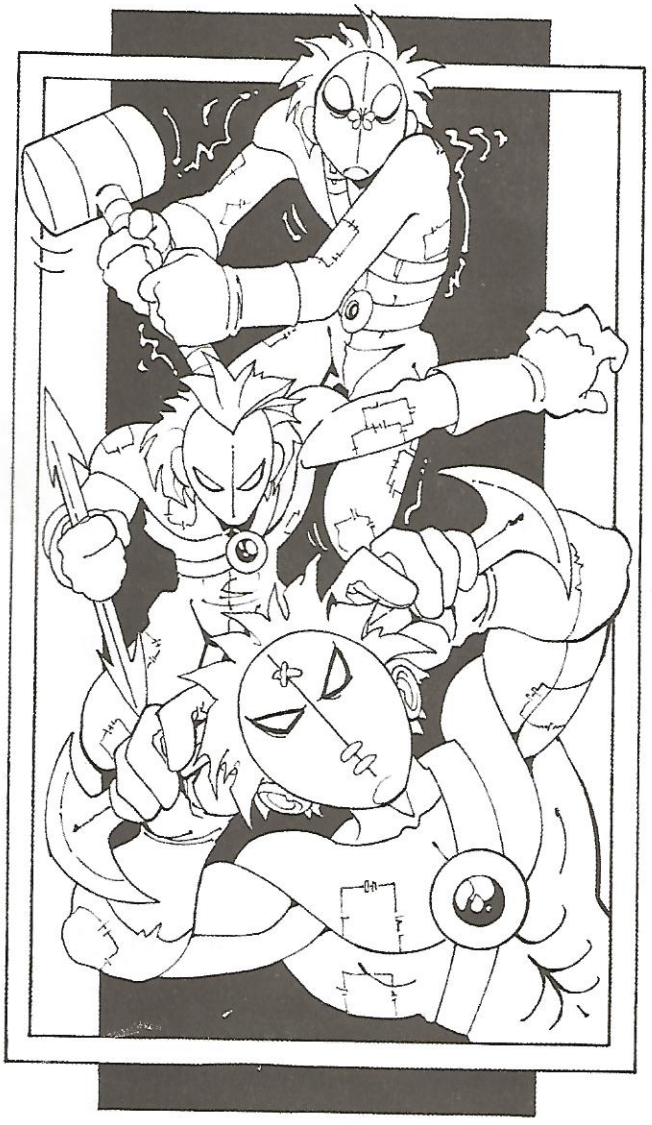
Não haverá muita aventura se os jogadores apenas ficarem esperando do lado de fora. Quando resolverem entrar, pergunte como farão isso. A porta está destrancada, basta abrir e entrar — mas nunca subestime a imaginação dos jogadores! Em **Defensores de Tóquio** existem formas muito mais complicadas e emocionantes de entrar em um aposento...

Se um ou mais jogadores desejarem arrombar a porta ou uma parede, diga a eles que façam testes de Força. Se qualquer um deles for bem sucedido no teste, a porta será derrubada como se fosse feita de papelão (e ERA feita de papelão, como todas as portas comuns de Tóquio!). Se um ou mais jogadores desejarem entrar por uma das janelas no alto do prédio, devem fazer testes de Habilidade (verifique quais têm Esportes).

Se você ainda não entende direito como os testes funcionam, será melhor evitá-los nesta primeira aventura. Apenas diga que os Defensores entram no prédio sem problemas.

Os Terríveis Homens-Elenco-de-Apoio

Quando todos estiverem dentro do armazém, descreva o lugar para que consigam imaginar como é. Diga o seguinte:



Vocês entram em um galpão grande e escuro. Tem muitas caixas vazias espalhadas. Nem sinal do ovo do monstro.

Súbito, enquanto vocês investigam, criaturas saltam de seus esconderijos atrás dos caixotes. Parecem homens com roupas colantes azuis e brilhantes, usando máscaras de borracha, perucas brancas e mangueiras penduradas pelo corpo — um uniforme bem baratinho. Eles carregam peças metálicas afiadas e cheias de lâminas; pela facilidade com que seguram as armas, elas devem ser feitas de madeira!

Vocês os reconhecem como Homens-Elenco-de-Apoio, soldados rasos de uma das tropas que atacam Tóquio nesta temporada. Eles vão atacar vocês.

Você não precisa repetir isto para os jogadores palavra por palavra — apenas diga como achar que deve.

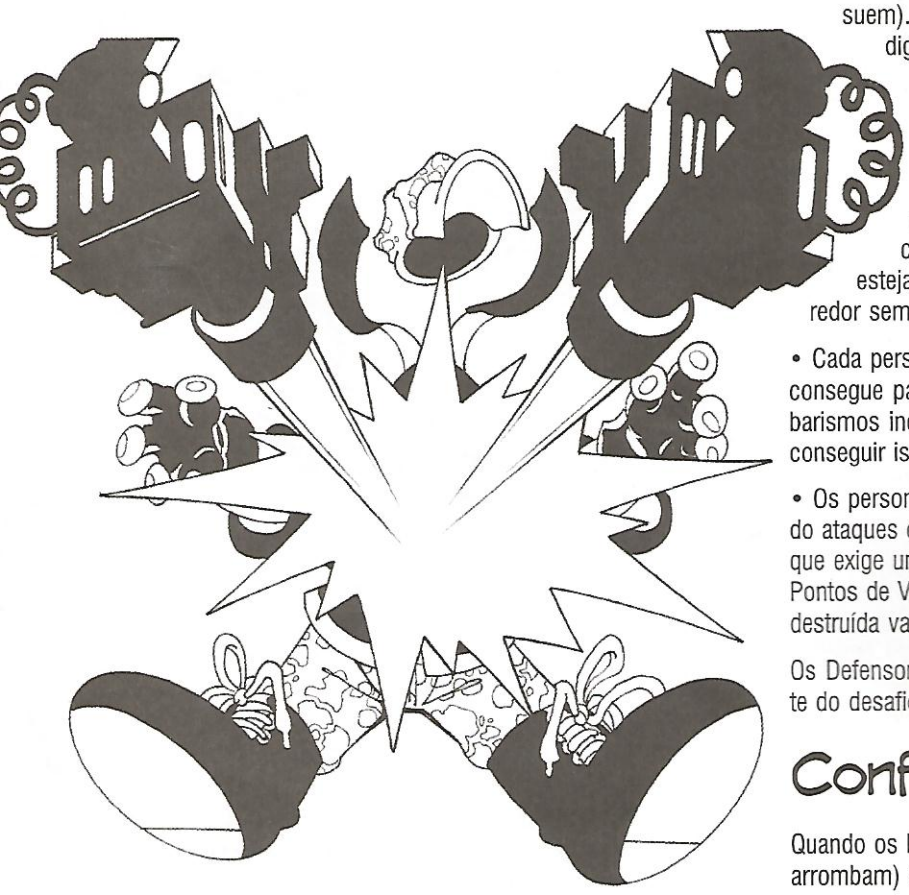
As criaturas são Soldados Capengas — apenas um aperitivo para os Defensores, um aquecimento para emoções maiores. Use seis deles, dois deles contra cada Defensor; se houverem mais de três jogadores na aventura, coloque mais Soldados.

Esta etapa pode ser vencida apenas tirando os Homens-Elenco-de-Apoio do caminho. Eles são burros demais para desistir ou fugir. O único meio é destruir todos eles; quando um Soldado Capenga é Derrotado, logo se desintegra em uma mancha de efeito especial mixuruca.

Cada Defensor que vença sozinho seus dois oponentes recebe um Ponto de Experiência. Um Defensor que consiga livrar-se logo de seus inimigos para ajudar um companheiro que esteja em desvantagem também ganha um Ponto de Experiência. Mas, se dois ou mais Defensores atacarem um único Soldado, estarão sendo desleais (dois contra um) e *não* devem ganhar Pontos de Experiência pela vitória.

Se quiser, um Defensor pode usar Lábia para enganar os Soldados — é bem divertido quando funciona. Eles são burros e acreditam em quase qualquer bobagem; considere essa tarefa fácil (personagens com a Perícia Lábia não precisam de nenhum teste; sem a Perícia, um teste de Habilidade -1). Com sua baixa Resistência, um Soldado Capenga tem muito pouca chance de sucesso em um teste de Resistência contra Lábia. Os Defensores podem tentar truques simples e manjados como "Ei, atrás de você!" até sofisticações maiores, tais como "Vejam! Lá fora! Uma liquidação de cosméticos para pele enrugada!" Enganar qualquer número de Soldados com sucesso rende um Ponto de Experiência.

Quando os Soldados Capengas estiverem fora do caminho, os Defensores vão encontrar no chão do armazém um alçapão. Sob ele existe uma escadaria que leva para o subterrâneo...



O Corredor da Esquiva!

A escada leva para um longo e iluminado corredor, com uma porta fechada no lado oposto. Se qualquer jogador suspeitar que existe alguma armadilha, diga a ele que faça um teste de Habilidade-3 — ou H+1 se tiver Alerta (você não precisa saber ainda como esta Perícia funciona; apenas verifique se os Defensores em jogo a possuem). Se tiver sucesso (merece um Ponto de Experiência), diga a ele que existem duas aberturas no teto onde se escondem canhões de raio, prontos para disparar em quem entrar no corredor.

Nada acontece enquanto os Defensores ficam na escada de onde vieram. Mas, se um ou mais deles entrarem no corredor, os canhões começam a disparar — causando 1d pontos de dano a qualquer personagem que esteja no corredor. Existem duas formas de passar pelo corredor sem sofrer dano:

• Cada personagem faz um teste de Esquiva. Se tiver sucesso, consegue passar pelo corredor com cambalhotas, piruetas e malabarismos incríveis, sem ser atingido pelos raios. Cada jogador que conseguir isso ganha 1 Ponto de Experiência.

• Os personagens tentam destruir os dois canhões de raios, fazendo ataques com Poder de Fogo. Como são alvos difíceis, cada ataque exige um teste de Habilidade para acertar. Os canhões têm 5 Pontos de Vida cada, e não têm nenhuma Armadura. Cada arma destruída vale 1 Ponto de Experiência.

Os Defensores que conseguirem passar pelo corredor estarão diante do desafio final desta aventura...

Confronto com o General

Quando os Defensores chegam ao fim do corredor e abrem (ou arrombam) a porta, diga a eles o seguinte:

Vocês entram em um grande aposento — com bastante espaço para lutar. Na parede oposta, em um tipo de altar, existe um grande ovo esverdeado.

Entre vocês e o ovo está um homem com roupa colante. Ele não é um dos Homens-Elenco-de-Apoio: usa uma máscara de jogador de paintball e roupas que parecem ter pertencido a algum G.I.Joe. Ele tem também um cinturão com granadas e segura uma arma imensa, que mataria de inveja o Arnold Schwarzzeneger.

— Vocês passaram por meus homens e armadilhas — ele diz, com voz de dublador da Gota Mágica —, mas isso de nada vai adiantar! Dentro de alguns momentos, quando chocar o ovo do monstro Gidmoratinandoraz-rex, ele vai usar seus poderes imensos para destruir Tóquio! Eu, General Bang-Bang, cuidarei para que sejam detido aqui mesmo! O Império Cruz-Credo vai dominar o mundo! Hahahahaha!

O General consegue dizer tudo isso SEM que os Defensores consigam atacar. Se eles tentarem, não permita. Lembre-se, um Defensor NUNCA ataca alguém até ele provar que é um vilão — e isso só acontece quando o General termina de falar. Qualquer jogador que insista em atacar assim mesmo vai PERDER um Ponto de Experiência.

Quando termina de falar, o General ataca os Defensores com seu rifle. Para cada ataque, jogue os dados para escolher um Defensor ao acaso: se cair 1 ou 2, o ataque é feito contra o Capitão Ninja; se cair 3 ou 4, Capitinha Ninja; e se cair 5 ou 6, o Capitão Samurai.

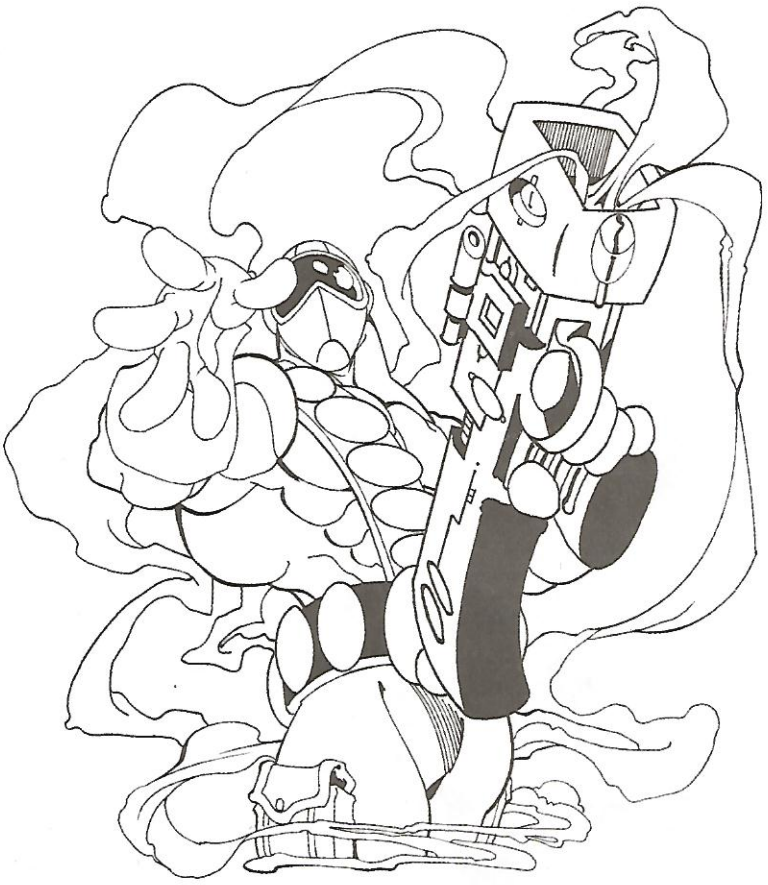
Os Defensores podem escolher atacar o General à distância, de onde estão, ou chegar mais perto para lutar. Bang-Bang escolherá atacar à distância enquanto puder, porque ele tem grande Poder de Fogo. Caso os Defensores se aproximem, ele luta usando o rifle como bastão para golpear seus inimigos (dano por Força).

Bang-Bang é um inimigo poderoso — nenhum dos Defensores aqui presentes tem muita chance contra ele sozinho. Lembre-se que, se dois ou mais personagens atacarem Bang-Bang ao mesmo tempo, não ganharão Pontos de Experiência pela vitória. Mas um Defensor pode atacar e, se quiser, abandonar o combate para que outro Defensor lute em seu lugar.

Usar Lábia contra Bang-Bang seria difícil — ele tem grande Resistência. Mesmo assim, caso algum personagem tenha sucesso, ele não cairá em qualquer truque idiota. Na melhor das hipóteses, um Defensor pode convencer Bang-Bang a mudar de adversário (para salvar um colega em perigo, talvez). Considere o teste difícil: personagens com Lábia fazem um teste de Habilidade -2; sem a Perícia, não são permitidos testes.

Qualquer Defensor, se não estiver envolvido na luta contra Bang-Bang, pode tentar destruir o ovo de monstro. Ele tem Armadura 1, 8 Pontos de Vida e, se perdê-los, vai explodir em pedacinhos.

Se a qualquer momento o ovo for destruído, ou se Bang-Bang estiver perigosamente perto de ser Derrotado, ele vai praguejar a quase inédita frase "Malditos Defensores de Tóquio!" e jogar contra o chão uma de suas granadas — na verdade uma bomba de fumaça —, para cobrir sua fuga.



Todos os Defensores que chegaram até aqui sem ser Derrotados ganham um Ponto de Experiência cada.

Aos Defensores, o Prêmio

Com o final da aventura, diga aos Defensores que algo está se movendo em meio aos restos do ovo destruído.

Os Defensores não sabem, mas o ovo já estava prestes a chocar. Uma criaturinha peluda e de olhos enormes, se arrasta para fora dos destroços fumegantes. Está choramingando qualquer coisa em linguagem incompreensível, que parece algo assim como "zig-zig-zig!"

Zigmon, como passaremos a chamar o monstrinho, exibe para os Defensores um impressionante par de olhos enormes e brilhantes, cheios de lágrimas luminosas, para Jigglypuff nenhum botar defeito. Faça para Zigmon um teste fácil de Manipulação (ele recebe um bônus especial de +1 nesse teste, porque tem uma Vantagem chamada Aparência Inofensiva; isso será explicado mais adiante). Qualquer Defensor que deseje atacar Zigmon deve antes ter sucesso em um teste de Resistência. Se mesmo assim algum jogador causar dano a Zigmon, PERDERÁ um Ponto de Experiência.

Não é preciso ser gênio para perceber que Zigmon é inofensivo. Sem a presença maléfica de um vilão, Zigmon deixou de receber a educação normal de um monstro (atacar, matar, destruir...) e agora é um bichinho bem manso.

Jogue os dados para escolher um Defensor ao acaso, como fez antes: 1 ou 2 para o Capitão Ninja, 3 ou 4 para Lun Chi, 5 ou 6 para o Capitão Samurai. O personagem escolhido será a primeira criatura vista pelo filhote, e adotado como sua "mãe". Zigmon vai seguir o personagem por toda parte, choramingando por comida (ele só come bolo de milho recheado com mariposa; isto é OUTRA coisa que você não precisa dizer aos jogadores...).

A aventura termina com o grupo de Defensores abandonando o armazém e sendo seguidos por Zigmon. Os Defensores podem escolher adotá-lo como Mascote ou tentar devolvê-lo à sua mãe. Conseguirão? Isso só saberemos durante a próxima aventura, **"Em Busca da Mãe de Zigmon"** — e essa aventura VOCÊ vai fazer o favor de inventar...

Defensores para esta Aventura

Como já foi dito, a aventura **"Tóquio em Perigo (de novo!)"** foi feita para os três personagens que aparecem a seguir: Capitão Ninja, Capitinha Ninja e Capitão Samurai.

Estes Defensores estão aqui para jogadores que ainda não sabem construir personagens — assim eles podem começar a jogar mais fácil e rapidamente. Basta que tenham em mãos uma Ficha de Personagem com suas habilidades anotadas. O Mestre pode fazer isso antes do jogo e então entregar as Fichas prontas para os jogadores.

Claro que não precisa ser assim. O Mestre pode construir OUTROS personagens para entregar aos jogadores. Ou então, caso todos sejam RPGistas experientes, eles podem simplesmente construir seus próprios personagens. Mas, caso sejam jogadores de **3D&T**, não esqueça que este jogo tem algumas regras bem diferentes de **Defensores de Tóquio**!

Capitão Ninja

O Capitão Ninja pode ser descrito em poucas palavras: um ninja de boné. Ele se veste de modo estranho, meio ninja e meio Rambo. Nunca tira a máscara e vive dizendo besteira. Faz gozação com todo mundo. Quando ele se assusta ou fica espantado, usa um poder secreto ninja para fazer o boné saltar.

Além de defender Tóquio, o Capitão Ninja quer provar ao mundo que é um cara normal (isso vai ser MUITO difícil). Ele coloca apelidos em todo mundo e sempre tira sarro de seus amigos e inimigos. Nunca, JAMAIS tira a máscara. Gosta de ser gentil (demais) com garotas, o que costuma colocá-lo em encrenca com regularidade...

F2, H4, R3, A2, PdF1

Perícias: Acrobacia, Furtividade, Lábia

Capitinha Ninja

Fã número um do Capitão Ninja, a Capitinha ("o que você queria? Soldado Raso Ninja?") meteu na cabeça que vai ser sua pupila e acompanhá-lo em suas aventuras. Chama o Capitão de "Mestre" e acredita que ele é muito sábio, forte e bonito. Acha que todas as suas mancadas são "manobras cuidadosamente planejadas".

Mesmo sem querer, a Capitinha é uma pedra na bota do Capitão — está sempre atrapalhando suas paqueras. Ela se enfurece quando algum inimigo demonstra desrespeito surrando "seu Mestre".

F3, H3, R2, A2, PdF1

Perícias: Alerta, Disfarce, Gostosura, Investigação

Capitão Samurai

O Capitão Samurai usa calças e camisa alaranjadas, cobertas com uma armadura prateada. Seu elmo samurai tem uma aba que o deixa parecido com um boné. Como o Capitão Ninja, ele nunca tira a máscara. Fala de forma pomposa e exagerada, sempre exaltando seus próprios poderes e virtudes

como Defensor de Tóquio.

Samurai quer provar que é um Defensor de Tóquio superior ao Capitão Ninja (aquele palhaço de boné!). Tenta fazer tudo que o Capitão Ninja faz, e melhor. Para isso, ele também conquistar a Capitinha Ninja — mas ela nem dá bola.

F2, H3, R3, A2, PdF2

Perícias: Arrombamento, Furtividade, Moral

NPCs para esta Aventura

Estes são os personagens não-jogadores da aventura. Eles são controlados pelo Mestre, que pensa em suas ações e faz todas as jogadas de dados para eles.

Caso prefira, o Mestre pode alterar as Características ou quaisquer outras habilidades dos NPCs. Ele pode ainda substituir estes por outros de sua própria criação. Mais adiante você vai encontrar algumas "receitas" sobre os tipos de inimigos, vilões e monstros que surgem no caminho dos Defensores.

General Bang-Bang

Homem musculoso com máscara de mergulhador, roupa verde, luvas e botas amarelas, cinturão de granadas e uma arma enorme. Ele tem voz límpida e clara, apesar da máscara.

O General acredita que a vida é um filme do Rambo, e que todos os cidadãos de Tóquio são soldados vietnamitas. Ele obedece ordens do Império Cruz-Credo para conquistar Tóquio e mete bala em todos os Defensores que encontra.

F4, H5, R4, A4, PdF6

Perícias: Alerta, Arrombamento, Furtividade, Investigação, Moral, Pilotagem

Os Homens Elenco-de-Apoio

Atores figurantes com roupas colantes azuis e brilhantes, usando máscaras de borracha, perucas brancas e pedaços de mangueiras pendurados pelo corpo. Carregam peças metálicas afiadas em forma de engrenagem, que provocam apenas 1 ponto de dano por ataque. Produzem sons estrambólicos que parecem produzidos por algum daqueles chaveirinhos eletrônicos...

Atacar Defensores de Tóquio assim que estiverem à vista (atacar, mas não necessariamente derrotar). Jamais mostrar qualquer tipo de inteligência. Sumir em uma nuvem brilhante quando derrotados (quando, não se).

F0, H0, R0, A0, PdF0

Perícias: nenhuma

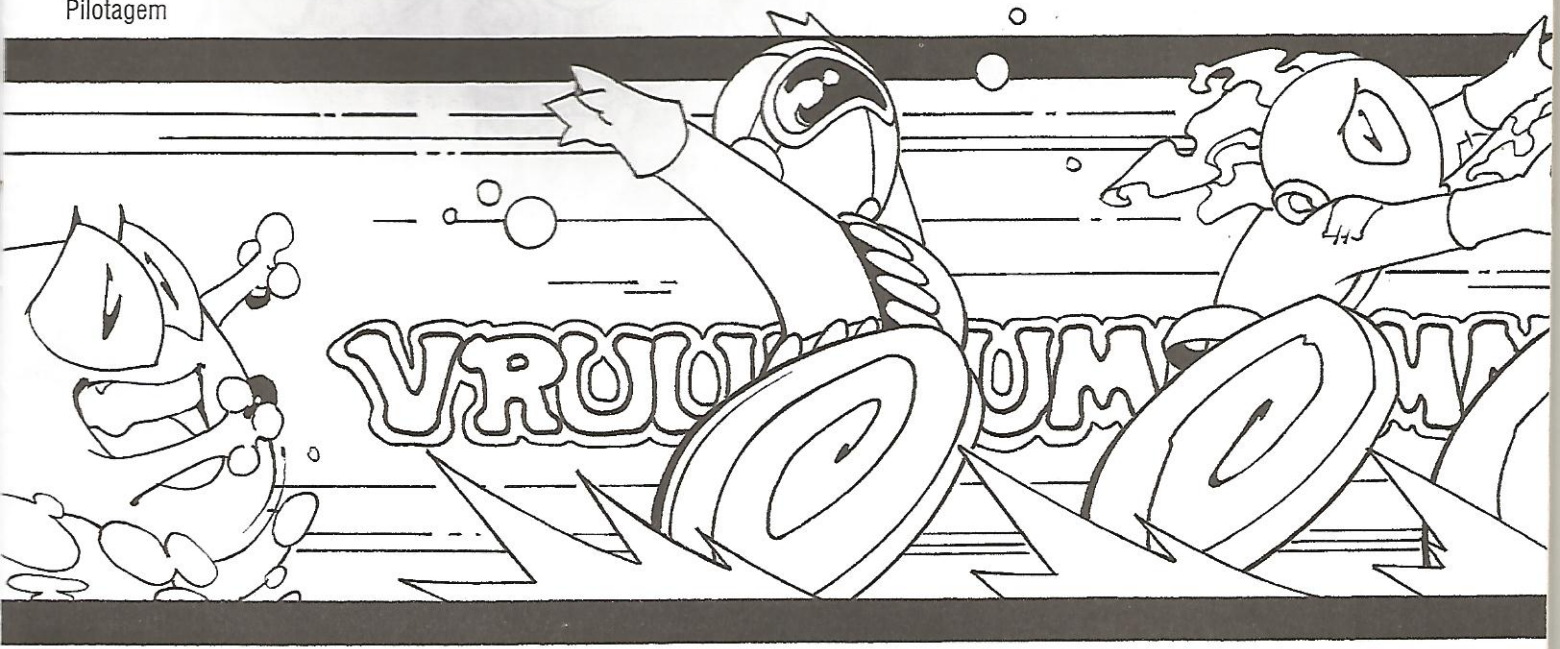
Zigmon, o Monstro

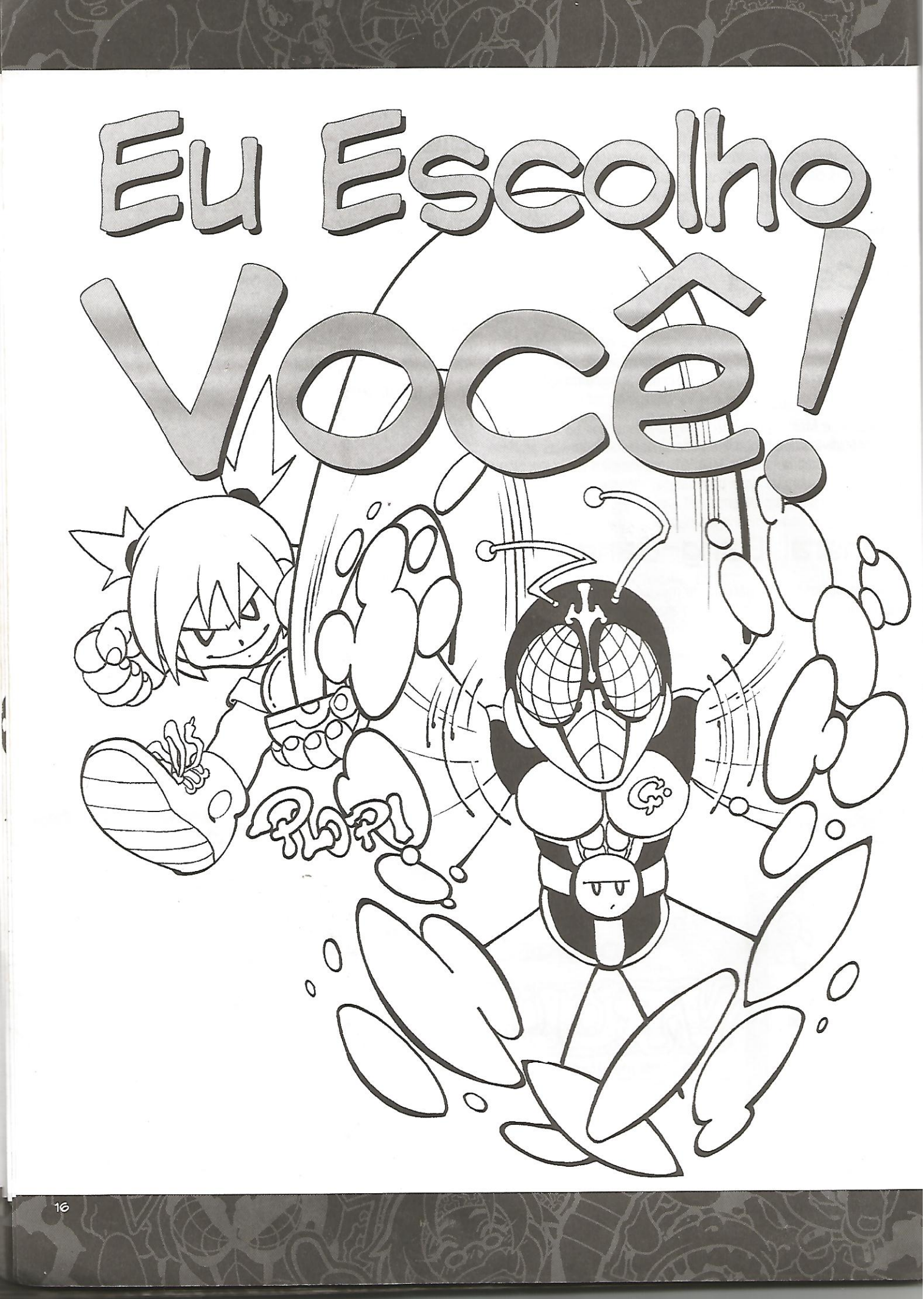
Um filhote de monstro muito peludo e com olhos enormes e chorosos. Não tem garras, presas, ferrões... nada! Ele não é capaz de causar NENHUM tipo de dano!

Os objetivos de Zigmon são: seguir sua "mamãe" — no caso, a primeira criatura que ele viu quando saiu do ovo; incomodar sua mamãe até que ela o alimente com bolo de milho recheado com mariposas; dizer "zig-zig-zig" o tempo todo.

F0, H3, R1, A1, PdF0

Perícias: Alerta, Gostosura, Furtividade




Eu Escolho
Você!
PLOFT!

Agora que você já jogou **Defensores de Tóquio** uma vez, é provável que queira construir seu próprio personagem, escrever suas próprias aventuras e salvar Tóquio. Mas ainda não, seu novato, carregador de Pokébolas! Antes de detonar os monstros, vamos falar um pouco sobre a criação de personagens.

Como Criar um Defensor

Se você usou os três Defensores prontos da aventura anterior, então usou personagens com Características e Perícias já escolhidas. Mas uma das coisas mais divertidas em RPG é justamente inventar seu próprio personagem.

A primeira providência é conseguir uma fotocópia da Ficha de Personagem existente no final deste livro. Você já tem uma? Quando estiver preenchida, a Ficha passa a funcionar como um registro das coisas que seu personagem consegue fazer. Essas informações serão importantes no jogo: você vai precisar ter a Ficha sempre por perto durante a aventura.

Você tem alguma liberdade para preencher a Ficha, mas não liberdade total! A Ficha mede o poder do personagem, e existem limites para esse poder. Para fazer seu herói, você recebe 10 pontos: esses pontos serão usados para "comprar" poderes para o personagem, como veremos mais adiante.

A Identidade Civil

Depois de escolher seu tipo de Defensor (veja alguns tipos nas próximas páginas), você pode adotar uma identidade civil. Esta será sua aparência normal, a forma que você usa quando não está salvando o mundo. Em sua identidade civil, você ainda pode usar suas Características e Perícias — mas não pode usar Vantagens, os superpoderes especiais de um Defensor.

Sua identidade civil tem algum tipo de profissão: agente da Polícia Metropolitana de Tóquio, estudante de artes marciais, extraterrestre escondido entre os humanos, estudante de escola pública, ou então apenas um cara que usa roupas quase normais.

Para a maioria dos Defensores, sua identidade civil é secreta. As outras pessoas não sabem que ele é um super-herói. Quando aparecem os monstros e ele precisa se transformar, não pode fazê-lo diante do público. Terá que arranjar alguma desculpa esfarrapada para se esconder em um beco e fazer a transformação.

Um Defensor também pode ser uma identidade civil pública — neste caso, todos sabem quem ele é na realidade. Isso pode parecer uma vantagem, porque evita as dores de cabeça para esconder seu segredo, inventar desculpas furadas e sair procurando cabines telefônicas. O problema é que, neste caso, TODOS sabem quem é o Defensor e onde ele pode ser encontrado, inclusive os vilões! "Ah, eu posso dar conta deles!" você deve estar pensando. Infelizmente, os vilões também podem ameaçar, atacar ou seqüestrar os amigos e parentes do Defensor. Por ISSO os heróis adotam identidades secretas; para proteger aqueles que o cercam da vingança dos caras maus.

Você deve escolher se seu Defensor tem uma identidade civil pública ou secreta... e escolha com cuidado!

A Pontuação

Isso nem sempre é verdade — mas, quanto mais pontos são usados para se fazer um personagem, mais poderoso ele será. Assim, os pontos servem para "medir" o poder de um personagem.

A pontuação inicial dos personagens jogadores é escolhida pelo Mestre, pois ele decide se será uma aventura para heróis iniciantes ou grandes campeões. Uma vez determinada essa pontuação, os personagens só podem conseguir mais pontos com Experiência.

Os pontos servem para "comprar" Características, Perícias e Vantagens. Cada personagem começa tipicamente com 10 pontos, a menos que o Mestre diga o contrário.

Características

Estes cinco números são a base fundamental de um personagem de **3D&T.** São seus atributos básicos.

As Características dizem como é seu herói, e o que ele é capaz de fazer. Grande Força permite levantar mais peso e causar mais dano com socos e chutes. Habilidade maior melhora suas chances de acertar um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chance de sobreviver aos ferimentos.

Cada Característica tem um valor que vai de 0 a 5. Um valor 0 significa que aquela Característica é "normal" para um ser humano — quase todas as pessoas do mundo têm 0 em suas Características. Valores acima de 0 são dignos de grandes aventureiros, heróis poderosos ou criaturas desumanas.

Todos os Defensores feitos por jogadores já começam com 1 ponto em cada Característica: ou seja, F1, H1, R1, A1, PdF1. Estas Características NÃO custam nada.

Quando você constrói um personagem, cada ponto compra um novo ponto de Característica (exceto aqueles cinco pontinhos que você já tem). Você pode, por exemplo, usar 10 pontos para comprar Força 3, Habilidade 5, Resistência 2, Armadura 2 e Poder de Fogo 3 (3+5+2+2+3=15). Preencha com lápis as "bolinhas" na Ficha de Personagem; cada "bolinha" é um ponto.

Um personagem recém-criado nunca pode ter nenhuma Característica maior que 5, não importa quantos pontos ele tenha para gastar. Também não pode tirar nenhum daqueles pontos iniciais e ficar com 0 em uma Característica.

Força

É sua capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e golpes com armas. Quanto maior sua Força, maior do dano que você provoca em combate corporal — ataques contra alvos ao alcance de suas mãos ou pés. Sua Força é usada como bônus no dano; quando você ataca um inimigo e causa dano, se você tem F4, joga o dado e soma 4 ao resultado obtido.

Um Defensor também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem grande força física, como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso...

Muitas vezes, contudo, a Força não significa exatamente força bruta — e sim o dano que você (ou suas armas) provocam. É possível que um dinossauro tenha Força 2 enquanto um garoto com uma espada afiada tenha Força 5. E caso precise fazer coisas como levantar um caminhão, que exige força bruta, esse mesmo garotinho pode "simular" força bruta com manobras e golpes de suas armas (digamos que ele usa a espada e aplica um golpe contra o caminhão para tirá-lo do lugar).

Habilidade

Esta é a mais importante das Características — não recomendamos que nenhum Defensor tenha menos de 2 pontos nela. Habilidade corresponde à agilidade, velocidade, equilíbrio, competência e inteligência do personagem.

Você usa a Habilidade para atos impressionantes, corajosos e sobre-humanos, como lutar, saltar de prédios, agarrar helicópteros em pleno ar e coisas assim. Um personagem com Habilidade 0 é uma pessoa comum, sem nenhum treinamento atlético ou em combate: para ele, é impossível lutar ou realizar grandes façanhas atléticas. Mas ele ainda pode fazer quase todas as coisas possíveis para pessoas comuns.

A Habilidade também serve para fazer certos ataques difíceis, e mede sua capacidade em usar Perícias.

Resistência

Esta é a constituição, o vigor físico do personagem. Quanto maior sua Resistência, mais ferimentos você pode sofrer antes de morrer. Uma Resistência elevada também ajuda um personagem a tolerar venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde.

Embora esteja mais ligada à vitalidade do corpo, a Resistência também mede sua determinação, força de vontade e poder mental. Quando o personagem é alvo de uma magia, poder psíquico, Lábia, Gostosura ou coisas assim, ter uma alta Resistência reduz suas chances de sofrer um efeito nocivo: quanto mais alta a Resistência, mais difícil será afetá-lo com conversa mole, magia, sedução ou outro poder não-físico.

Pontos de Vida: a Resistência também determina diretamente seus Pontos de Vida. Quanto maior ela for, mais PVs você terá. Todos os Defensores começam com 5 Pontos de Vida para cada nível de Resistência que possuem. Então, alguém com R4 terá 20 PVs (4x5=20). Mais detalhes sobre Pontos de Vida mais adiante.

Armadura

Esta Característica representa a proteção corporal do personagem. Apesar do nome, não precisa ser realmente uma "armadura"; pode ser seu próprio couro ou carapaça, um escudo, campo de força, ou apenas habilidade de bloqueio. Então, é possível que uma aparentemente frágil garotinha de uniforme tenha um poderoso escudo psico-meta-aura-energético que vale como Armadura 5!

Quando um personagem recebe dano, seja por Força ou Poder de Fogo, sua Armadura vai absorver parte desse dano. Alguém com A4 sofre 4 pontos de dano a menos em qualquer ataque que sofrer.

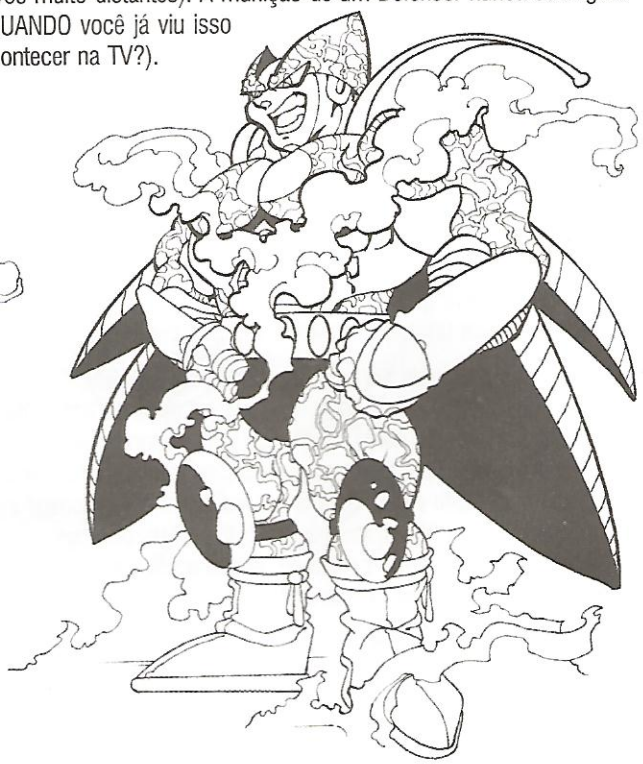
Poder de Fogo

Quando o alvo está além do alcance dos socos e chutes, o personagem só pode contar com ataques de longo alcance. Essa capacidade é representada pelo Poder de Fogo.

Como acontece com a Força, o Poder de Fogo é usado como bônus no dano; quando você ataca um inimigo e causa dano, se tem PdF 3, joga o dado e soma 3 ao resultado obtido.

Novamente, a fonte desse Poder de Fogo depende da imaginação do jogador. Vale tudo — afinal, estamos falando de Defensores! Você pode disparar bolas de fogo, pedras, facas, cartas de baralho, folhas de árvore, jatos d'água, luz roxa, uma imagem na forma de um dragão flamejante... não faz diferença alguma. Qualquer que seja a forma de ataque escolhida, seu efeito será apenas visual. O dano real depende do nível do Poder de Fogo.

O alcance do Poder de Fogo é infinito; você pode acertar qualquer coisa que puder ver (mas o Mestre pode exigir testes de Habilidade para alvos muito distantes). A munição de um Defensor nunca se esgota (QUANDO você já viu isso acontecer na TV?).



Pontos de Vida (PVs)

Os Pontos de Vida, ou PVs, são a "energia vital" do personagem, como sua barra de energia no videogame. É o poder de um Defensor, vilão ou criatura de tolerar mais dano que pessoas normais.

Quanto mais Pontos de Vida ele tem, mais difícil será matá-lo. Humanos normais têm apenas 1 PV, enquanto um personagem jogador pode ter 6, 10 ou até 30 PVs!

Você não compra Pontos de Vida; eles dependem da Resistência. Para saber quantos PVs iniciais um personagem tem no momento em que ele é criado, jogue um dado para cada ponto de Resistência. Um personagem com Resistência 3 joga o dado três vezes, e soma os resultados. Se ele conseguir, digamos, 2, 3 e 5, terá 10 Pontos de Vida (2+3+5=10 PVs). Jogue outra vez se tirar qualquer resultado 1.

Para facilitar, em vez de jogar os dados, todos os personagens jogadores começam com 5 PVs para cada ponto de Resistência que possuem; isso não vale para NPCs, que terão PVs em quantidade escolhida pelo Mestre, dentro dos limites permitidos para sua Resistência.

Ao contrário do que acontece com a Resistência, os Pontos de Vida vão variar no decorrer do jogo: eles caem quando você sofre dano, e voltam ao normal quando você se recupera. Nunca vão ultrapassar o valor inicial (se você começou com 12 PVs, nunca vai ficar com mais de 12 PVs). Personagens com Resistência 0 terão sempre 1 Ponto de Vida; a maioria das pessoas comuns tem apenas 1 PV, podendo morrer ou ser Derrotadas com facilidade.

Perdendo PVs: um personagem que tenha perdido PVs estará ferido, escoriado e talvez até sangrando, mas ainda pode agir e lutar normalmente. Contudo, se ficar com 0 Pontos de Vida ou menos, estará morto ou Derrotado. Um personagem nunca fica com PVs "negativos". Não existe "-4 PVs" ou coisa assim.

Recuperando PVs: cortes de espada, fraturas, tiros de canhão... isso não é nada para um Defensor! Se não foi Derrotado, qualquer Defensor recupera todos os seus Pontos de Vida assim que um combate termina. Mas se foi derrotado — ou seja, chegou a 0 PVs — ele estará inconsciente, muito ferido, e não pode se recuperar assim tão rápido. Para sarar desses ferimentos "graves" vai precisar de pelo menos uma noite de descanso, de preferência aos cuidados de uma daquela enfermeiras gostos... hã... digo...

Perto da Morte: porque o Ultraman NUNCA usava aquele raio mortal no início da luta? Bem, certas habilidades especiais dos Defensores só podem ser usadas quando eles correm grande risco de vida. Esse estado é chamado Perto da Morte.

Um Defensor está Perto da Morte quando seus Pontos de Vida estão reduzidos a uma quantidade diretamente igual ou inferior à sua Resistência: 1 PV para R1, 2 PVs para R2, 3 PV para R3 e assim por diante. Portanto, um personagem com R2 (que normalmente tem 10 Pontos de Vida) estará Perto da Morte quando tiver 2 PVs ou menos.

O mínimo necessário para estar Perto da Morte são 5 PVs. Mais de 5 PVs nunca é considerado Perto da Morte, mesmo para personagens com R6 ou mais. Não existe o estado de Perto da Morte para personagens com R0 (que têm apenas 1 PV).

Perícias

Cada Perícia é um conhecimento ou habilidade, uma coisa que o personagem sabe fazer além de lutar. Nenhuma Perícia pode ser usada em combate, mas elas são úteis em outras situações. Uma delas, Lábia, foi muito utilizada na aventura **"Tóquio em Perigo (de novo!)"**. Outras foram apenas citadas.

Existem 15 Perícias: **Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Disfarce, Escalada, Gostosura, Furtividade, Investigação, Lábia, Mecânica, Montaria, Moral, Natação, Pilotagem** e **Rastreio**. Cada Perícia custa 1 ponto. Você pode comprar quantas Perícias quiser, se puder pagar por elas.

As Perícias são explicadas detalhadamente mais adiante.

Vantagens

As Vantagens são poderes ou habilidades especiais. Cada personagem tem seu próprio conjunto de Vantagens. Você vai encontrar nas próximas páginas uma longa lista contendo várias delas. (O jogo **3D&T** também tem Desvantagens, mas aqui elas não existem; já mencionamos que estas regras são diferentes?)

Vantagens são compradas com pontos. Em vez de gastar todos os pontos em Características e Perícias, você pode guardar alguns para ter coisas como um Aliado, um Ataque Especial, Invisibilidade e outras coisas. Cada uma tem seu próprio custo, geralmente 1, 2 ou 3 pontos — mas algumas podem ser bem mais caras. Você pode comprar quantas Vantagens quiser, se puder pagar por elas.

As Vantagens são melhor explicadas mais adiante.

Descrição

Como seu Defensor se parece? Um guerreiro ninja com roupas coloridas, horríveis para se esconder nas sombras, mas perfeitas para vender brinquedos? Um policial do espaço com armadura de fibra de vidro? Uma garotinha com uniforme escolar curto demais? Você pode tornar as coisas mais simples dizendo que seu Defensor se parece com um personagem já existente, com alguma variação. ("Quero que a Kamen Kawaii Masked Babie se pareça com uma Guerreira Mágica, mas com roupa amarela!")

Defensores de Tóquio podem ter aparência bem exótica — começando pelos olhos enormes e cabelos de cores variadas. Em geral eles são humanos, ou alienígenas de forma humana, mas mesmo aqueles que são humanos podem ter aspectos muito pouco "humanos"; grandes como gigantes, esguios como elfos, atarracados como anões medievais, ou até monstruosos. Existe ainda o visual andrógino, um homem com traços de mulher (chamado "bishonen" no Japão, ou apenas "viadinho" no Brasil).

Um Defensor de Tóquio pode ser também um robô ou andróide. Um robô é tratado como uma Máquina; ele não tem identidade civil, apenas fica guardado em alguma base subterrânea, galpão, garagem ou beco até ser ativado para o combate. Andróides são apenas robôs parecidos com humanos, com roupas e tudo — não existe muita diferença entre um andróide e um Defensor normal.

Você vai encontrar regras para Máquinas mais adiante, no trecho sobre Vantagens.

Em alguns casos, um Defensor também pode ser um pequeno animal falante. Gatinho, coelhinho, cãozinho, tartaruga ninja, morador de Pokébola. Ele é geralmente a mascote do grupo, mas pode ter poderes fabulosos; veja o exemplo de um certo bicho branco que faz "bupu-bupu-bupu"...

E não se esqueça, a identidade civil do Defensor também precisa de uma aparência. Como ele é quando não está salvando o mundo?

Inimigo

Além das ameaças de costume, um Defensor de Tóquio que se preze sempre tem um inimigo jurado — alguém que aparece de surpresa nos piores momentos possíveis, e está sempre pegando no seu pé. Ele quer acabar com o herói por algum motivo, talvez para vingar o pai morto, o irmão morto ou o cachorrinho morto.

Um Inimigo é um personagem NPC, controlado pelo Mestre. É também o Mestre que escolhe como é o Inimigo, suas Características, Perícias e Vantagens — mas um jogador também pode, com permissão do Mestre, inventar seu próprio Inimigo.

O tipo mais comum de Inimigo é a "cópia maligna"; alguém com as mesmas Características, Perícias e Vantagens do herói (e uniforme igual, mas preto). Por outro lado, um Inimigo pode ser qualquer tipo de personagem ou criatura — incluindo outro Defensor de Tóquio! Muitas vezes acontece que um Defensor persiga outro, acreditando que é uma ameaça. Ele está errado, mas vai demorar muuuito para admitir...

Um Defensor também costuma ter como Inimigo um rival. Ele não quer destruir Tóquio, nem matar ou capturar o herói — apenas atrapalhar seus planos, por cobiça ou inveja. Um rival pode ser um lutador tentando provar que é melhor, roubar a atenção do público, conquistar sua namorada... coisas do tipo.

Outro clichê bastante comum é um(a) Inimigo(a) que ama/odeia você. Geralmente é uma garota que deseja se vingar porque o herói teria matado algum ente querido seu (novamente a história do pai morto, irmão morto, cachorrinho morto...); ou por ciúmes, já que o herói é apaixonado por outra garota não-vilã (e com muitos menos atrativos, por sinal); ou porque ela-faz-parte-de-uma-ordem-de-guerreiras-amazonas-que-esconde-o-rosto-sob-uma-máscara-e-o-herói-foi-o-único-que-viu-sua-verdadeira-face (ufs!). De qualquer forma, a garota termina se apaixonando pelo Defensor, vivendo grandes dilemas sobre matá-lo ou não.

E tem também o pior de todos os Inimigos — aquele que você NÃO PODE matar. Talvez seja porque, no fundo, o Inimigo é uma pessoa de bom coração (alguém que um Defensor de Tóquio NUNCA ousaria machucar, não senhor!); talvez seja o amor verdadeiro do Defensor, enganada ou dominada para tentar matá-lo; alguém que possui algo importante para o Defensor, como um refém ou um segredo (a localização de seu pai verdadeiro, ou coisa assim); ou alguém simplesmente imune a todos os poderes e ataques daquele Defensor. De qualquer forma, quando o Inimigo surge, o Defensor precisa pensar em alguma forma de vencê-lo sem (muita) violência.

Ter um Inimigo não é obrigatório, mas sempre será emocionante. Derrotar um Inimigo rende Pontos de Experiência.

O Código de Honra dos Defensores

Como Defensor, você tem uma série de convicções que precisa seguir. Não, ninguém se torna Defensor de Tóquio sendo canalha, mentiroso, desonesto ou trapaceiro. Faça esse tipo de coisa, e os Defensores REAIS virão pegar você!

Eis as coisas que todos os Defensores de Tóquio precisam fazer:

• **Defender Tóquio (dãããã...):** acima de tudo, todo Defensor tem como dever máximo defender a capital do Japão. Se uma ameaça surge, você precisa estar lá para combatê-la — que outro sentido teria a vida de um Defensor sem isso? Quando todos os vilões são destruídos e Tóquio está fora de perigo, só resta ao Defensor pegar sua moto/carro/cruzador espacial e sumir no horizonte, para nunca mais voltar. Que destino horrível!

• **Proteger os Inocentes:** o verdadeiro Defensor é obrigado a salvar TODO MUNDO que esteja em perigo — até mesmo seus inimigos, de vez em quando. Salvamentos rendem Pontos de Experiência. Além disso, se um Defensor deixa de salvar alguém quando tem chance, é punido de alguma forma pelas forças do bem que concederam seus poderes: pode receber um raio nos fundilhos, ter seus poderes temporariamente removidos, ficar sem as chaves do robô gigante ou perder a lealdade de seu Pokémonstro. O arqueológico Spectreman que o diga: o coitado estava sempre tentando proteger inocentes e mesmo assim levando bronca dos rabugentos Dominantes...

• **Lutar Justo:** outra obrigação de um Defensor de Tóquio é lutar sempre de igual para igual — ele nunca ataca um inimigo em desvantagem. Um Defensor com acesso ao tamanho gigante não usa isso para atacar inimigos de tamanho normal (vilões, por outro lado, geralmente FAZEM isso).

Defensores lutam um contra um. Caso dois ou mais Defensores lutem contra um mesmo oponente ao mesmo tempo, isso poderá ser considerado desleal pelo Mestre, e a vitória sobre esse oponente não renderá nenhum Ponto de Experiência. Mas vários Defensores podem lutar contra um mesmo oponente um de cada vez: qualquer Defensor pode, se quiser, abandonar um combate muito difícil para que outro Defensor lute em seu lugar.

• **Não Atacar sem Motivo:** um Defensor NUNCA ataca um inocente. Inocente é qualquer pessoa que, até o momento, não tenha praticado qualquer tipo de maldade. Isso quer dizer que um Defensor NÃO PODE atacar aquele guerreiro com olhos vermelhos e brilhantes, trajando uma armadura negra cheia de crânios, empunhando uma espada serrilhada, que acabou de descer de uma imensa e ameaçadora nave-mãe — não enquanto ele não mostrar que merece. Depois que ele anuncia em voz alta suas intenções malignas (e os vilões SEMPRE fazem isso...), então tudo bem, pode cair de pau. Mas não antes! Todos são inocentes até que provem o contrário. Para um Defensor, atacar um inocente é um crime tão grave que pode fazê-lo perder um ou mais Pontos de Experiência! Pois é, ninguém disse que é fácil ser Defensor de Tóquio...

A Devoção do Defensor

Mesmo seguindo este código tão severo, um Defensor pode ter vários tipos de personalidade. A seguir você vai encontrar uma lista de Devoções: são motivações, crenças e manias típicas dos Defensores. Você pode escolher uma delas, ou então inventar algo novo (com autorização do Mestre).

As Devoções ajudam o jogador a se manter fiel a seu personagem durante o jogo. Mas que efeito prático elas têm? Em primeiro lugar, cada Devoção traz algum tipo de pequena desvantagem — um problema que aparece de vez em quando.

Em segundo, Devoções ajudam os jogadores a ganhar Pontos de Experiência. Depois de ter jogado a aventura **"Tóquio em Perigo (de novo!)"**, você já sabe que o Mestre dá Pontos de Experiência para os jogadores que fazem coisas heróicas, engraçadas ou inteligentes, ou por terem completado a aventura com sucesso. O Mestre deveria também dar Pontos de Experiência para os jogadores que atuaram de acordo com as Devoções do personagem — principalmente se o resultado foi heróico, inteligente ou engraçado!

"Eu (gesto mirabolante) sou o poderoso (pose do Golpe da Garça), intrépido (mais gestos mirabolantes) e perpicaz Super Saiama..." PÓU! CRÁS! SOC! CATAPIMBA! "E eu sou o cara que pregou seu traseiro no chão, seu mané!"

O tipo mais comum de Defensor — aquele que fala pelos cotovelos. Ele não apenas tem nomes aloprados para todos os seus golpes, armas e ataques especiais, mas também grita esses nomes bem alto antes de usá-los. Antes de uma luta, começa a dizer seu nome completo e fica fazendo gestos mirabolantes e sem nenhuma utilidade.

Por causa disso, você sempre perde a iniciativa no primeiro turno de um combate.

"Então, o que estamos esperando? Eu ADORO este trabalho!"

Este Defensor não apenas sabe que deve proteger Tóquio — ele gosta disso! Partirá para suas missões com um sorriso no rosto, louco para explodir monstros e detonar inimigos. Ele não é encrenqueiro: dá um boi para não entrar numa briga, mas também dá uma boiada para não sair. Infelizmente, este Defensor é tão devotado a combater monstros que não consegue se sair bem em QUALQUER outra coisa...

Você sofre um redutor de -1 em todos os testes que NÃO envolvem salvar Tóquio. (Tipo tirar o carro da garagem, cozinhar, lavar a louça, conquistar uma garota...)

"Com o poder, vem a responsabilidade!"

Alguns levam a defesa de Tóquio muito a sério. Este Defensor acredita que superpoderes não devem ser usados à toa. Ele evita danos materiais e destruição desnecessária; prefere perder algum tempo forçando a fechadura antes de sair derrubando a porta — coisa que qualquer Defensor normal faria. Ponderado, detesta bagunça e pensa cuidadosamente sobre como e quando usar seus poderes.

Você sofre um redutor de -1 em todos os testes sempre que quiser destruir alguma coisa sem necessidade.

"Ora, eu podia ter acabado com ele!"

Defensor Senhor Satã! Acha que pode vencer todas as lutas (ou faz o máximo para convencer todos os outros disso). Recusa-se a aceitar a derrota — não, isso nunca poderia acontecer com

um guerreiro tão habilidoso! Quando perde uma luta, logo trata de encontrar alguma desculpa furada para justificar o fracasso.

Você é proibido de fugir de uma luta quando tem mais alguém olhando! Além disso, sempre que for Derrotado, vai sofrer um redutor de -1 em todos os seus testes até pensar em uma boa desculpa para sua derrota (o Mestre pode exigir testes de Lábia para isso).

"Eu NÃO QUERO ser uma Sailor Mágica de Sei-lá-o-quê! "

Defensor covarde e chorão. Recebeu seus poderes por acidente, sem querer, e até costuma usá-los quando preciso — mas não tem vontade nenhuma de morrer lutando contra bichos horrendos. Quer mais é acabar logo com os vilões e ir para casa ver TV.

Sempre que vê um monstro desconhecido (ou seja, que não tenha visto antes), faça um teste de Resistência; se falhar, fica esperneando e chorando até ele sumir, ou até levar uns tabefes...

"Tô com fome!"

Um dos mais clássicos Defensores, o eterno glutão! Está SEMPRE com fome, e valoriza a comida acima de tudo. Diante de uma linda garota ou um lindo prato de macarronada, adivinha qual ele escolhe?

Ele precisa de pelo menos duas boas refeições por dia (para ele, uma "boa refeição" equivale a uma geladeira cheia — ou o cardápio inteiro de um restaurante!). Sem isso, não consegue lutar direito.

Se não fez uma boa refeição nas últimas 12 horas, você sofre um redutor de -1 em todos os testes até comer de novo. Além disso, sofre um redutor de -3 em todos os testes de Resistência contra Lábia quando ela envolve suborno com comida...

"Lutadores formosos nunca perdem batalhas!"

Este Defensor acredita que é lindo, elegante, garboso e faz tudo para continuar assim (talvez ele NÃO SEJA nada disso, mas ninguém nunca conseguirá convencê-lo do contrário). Terrivelmente vaidoso, evita se sujar ou ser ferido no rosto — e vai redobrar seu ódio contra inimigos que provoquem tal coisa. Enquanto luta, adora mandar beijos para as fãs e segurar rosas entre os dentes!

Quando você sofre qualquer ferimento, fica furioso e não consegue pensar direito: até o final da luta você não pode fugir, se Esquivar e nem usar nenhuma Vantagem.

"Oh, não! Está fazendo tudo errado! Veja, preste atenção..."

O verdadeiro artista marcial, no sentido mais literal da palavra "artista". Ele acredita que lutar é uma arte. Não basta apenas vencer — é preciso vencer com classe, estilo e originalidade. Nada mais vulgar que explodir monstros com bazucas; o verdadeiro guerreiro deve mostrar toda a sua perícia com os golpes mais sofisticados.

Você sofre um redutor de -1 se, em uma mesma luta, repetir um ataque ou técnica duas vezes seguidas (por exemplo, se fizer um ataque simples com Força duas vezes seguidas). Seria falta de técnica e originalidade!

"Oh, mas quanta violência desnecessária!"

Defensor pacifista fajuto. Prega a harmonia entre os seres vivos e abomina a violência. Isso NÃO o impede de detonar monstros e vilões, mas faz isso apenas quando não tem outra escolha. Sempre que aplica golpes pede desculpas logo em seguida, diz que sente muito, etc... antes de voltar a encher o infeliz de porrada!

Quando uma luta começa você pode tentar se Esquivar ou fugir, mas não pode fazer nenhum ataque até sofrer pelo menos 1 ponto de dano.

"Bruto?! Eu?! Mas ele ia DESINTEGRAR você!"

Defensor paga-pau! Apaixonado por uma garota que o detesta. Vive fazendo papel de idiota para chamar sua atenção. Ele a protege o tempo todo, mas isso não a faz mudar de idéia; pelo contrário, ela fica irritada porque o herói desmanchou seu penteado, estragou seu vestido novo ou machucou aquele monstrinho indefeso...

Você não sofre nenhum redutor em seus testes: essa sua situação já é castigo suficiente...

"Relaxa, cara! Ainda temos muito tempo antes daquele meteoro cair em Tóquio! Você tá muito tenso!"

Muitos Defensores são desencanados totais, não esquentam a cabeça com nada. Quando não estão salvando Tóquio, só querem relaxar e se divertir. Adoram dar rolê no shopping, jogar videogame, sair de balada e cochilar na poltrona do cruzador espacial, com os pés sobre o painel de controle.

Você nunca muda para sua forma de herói antes de sofrer pelo menos 1 ponto de dano.

"Saiam do meu pé! Me deixem em paz!"

Este Defensor GOSTA de usar roupas normais, e deseja apenas levar uma vida normal em sua identidade civil. Claro que ele nunca

consegue, porque sempre aparece alguém para atacá-lo — ou atacar Tóquio, obrigando-o a fazer algo a respeito.

Você nunca muda para sua forma de herói antes de sofrer pelo menos 1 ponto de dano.

"Eu... (ungh!) preciso... (agh!) proteger... (grrr!) Anthena..."

Além de toda a população de Tóquio, existe uma pessoa que o Defensor precisa proteger de qualquer maneira — não importa quantos socos, raios, kamehamehahs e flechas douradas seja preciso receber para salvá-la. Permitir que ela morra seria o fim de sua carreira. Pode ser seu irmãozinho, sua namorada, a encarnação de uma deusa na Terra...

Você sofre um redutor de -1 em todos os testes quando seu protegido(a) está em perigo, prisioneiro, desaparecido...

"Sou o lutador mais forte do mundo!"

A clássica motivação dos Game Fighters, Guerreiros XYZ e Treinadores de Pokémonstros; você quer provar ao mundo (ou para si mesmo, ou para seu mestre, ou para sua garota...) que é o melhor de todos. Vive procurando oponentes poderosos e novas chances de lutar. Claro que defender Tóquio é a atividade ideal para isso...

Você SEMPRE vai atacar primeiro (e sozinho!) qualquer pessoa ou criatura que pareça mais forte que você!

"Oi, mina! Quer sair com o cara que salvou a Terra?"

Também conhecido como "Defensor Johnny Bravo" ou "J.J." Garanhão, não perde uma chance de bolinar as gatas que está tirando do caminho dos monstros (e levar um tapão na cara mais tarde). Defender Tóquio é uma ótima chance de conhecer mulher bonita. Elas podem ter cabelos de cores estranhas, maaas...

Contra oponentes femininas (e bonitas!) você perde automaticamente a iniciativa em todos os turnos do combate.

"Preciso encontrar meu _____!" (preencha com pai, irmão, irmã, mestre...)

Você está em busca de um ente querido desaparecido. Persegue qualquer pista sobre sua localização, sempre se metendo em encrencas por isso. Para os vilões, é fácil atrair você para uma armadilha.

Você nunca pode atacar alguém que tenha uma pista sobre a pessoa desaparecida, e vai aceitar qualquer acordo em troca de uma pista (exceto coisas que violem seu Código de Honra).

"Maldito! Você matou meu _____!" (preencha com pai, irmão, irmã, mestre...)

Você quer socar as fuças de alguém que matou um ente querido seu. Sua alma vai descansar em paz apenas depois que você espalhar os pedacinhos do safado pelos quatro cantos de Tóquio.

Você SEMPRE vai atacar primeiro (e sozinho!) o assassino de seu ente querido, e NÃO vai permitir que ninguém mais faça isso! ("Vocês, fiquem fora! Isto é entre ele e eu...")

Equipamento

Ninguém vê bolsos no uniforme de um Defensor de Tóquio, mas ele sempre consegue sacar de algum lugar as armas, aparelhos e ferramentas de que precisa. É como se existisse sempre por perto um contra-regra para entregar ao Defensor o objeto que ele quer. (Hhhmm...)

Antes de começar cada aventura, jogue um dado: o resultado será o número de objetos comuns que seu Defensor carrega. Agora role 1d-2 (role um dado e subtraia 2 do resultado; no mínimo, 1): o resultado será o número de objetos incomuns, especiais, que seu Defensor carrega.

Não existe uma regra própria para escolher o Equipamento: apenas use o bom senso. Se o Mestre não autorizar, você não pode carregar um acelerador de partículas, um observatório astronômico e uma motocicleta nos "bolsos dimensionais" de seu uniforme. E não é permitido acrescentar outras coisas depois que a aventura começa, a menos que você ache algo pelo caminho. Coisas que você apanha durante a aventura não entram na contagem dos dados que você rolou. Certifique-se de que você anotou tudo o que deseja carregar consigo antes do início da aventura.

Aquilo que é "normal" ou "incomum" depende da aprovação do Mestre, e também da profissão do Defensor. Para um investigador da Polícia de Tóquio, por exemplo, um par de algemas seria bastante normal — mas não para outros tipos de personagem; portanto, para o detetive, as algemas poderiam contar como "comuns".

Normalmente você não perde seu Equipamento — mas ele pode ser tomados de você caso seja Derrotado.

Jogadores não podem ter objetos pessoais que tragam benefícios parecidos com Vantagens. Não é permitido, por exemplo, ter um binóculo de visão noturna (para isso existe Sentidos Especiais), um animal treinado (que seria um Aliado) ou um veículo (uma Máquina). Para ter essas coisas, é preciso gastar pontos durante a construção do personagem. Contudo, mais tarde é possível encontrar e manter essas coisas durante as aventuras, sem gastar pontos.

Objetos Comuns

Corda; Lápis e Papel; Estojo de Maquiagem; Espelho; Canivete; Lanterna; Jornal de Hoje; Lata de Tinta; Guarda-Chuva; Muda de Roupas Extra; Instrumento Musical; Vassoura; Videogame Portátil; Máquina Fotográfica; Gravador Portátil; Telefone Celular; Câmera de Vídeo; Patins; Skate; Bicicleta; Computador Laptop (com acesso a Internet).

Objetos Incomuns

Comunicador de Pulso; Microcomputador de Bolso; Corda com Gancho para Escalar; Estojo de Disfarces; Lente de Aumento; Extintor de Incêndio; Par de Algemas; Chave-Mestra; Garrafa Térmica ou Chaleira com Água Quente; Apito para Cães (e Monstros); Estojo de Primeiros-Socorros; Contador Geiger; Manual do Defensor (trazendo tudo sobre o Código de Honra dos Defensores); Guia da Cidade de Tóquio (incluindo alguns esconderijos de vilões e monstros); Mapa do Tesouro (falso); Retrato de uma Defensora (com pouca ou nenhuma roupa); Placas para se Comunicar (quando você é ou está mudo); Dinheiro (para um Defensor, isso é MUITO incomum!)

Perícias

Perícias são aquilo que o Defensor sabe fazer. Elas servem para tudo que não envolve lutar.

Cada Perícia representa uma habilidade ou conhecimento. Existem 15 Perícias: **Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Disfarce, Escalada, Gostosura, Furtividade, Investigação, Lábia, Mecânica, Montaria, Moral, Natação, Pilotagem** e **Rastreio**. Todas custam 1 ponto cada. Não é obrigatório ter Perícias, mas cada Defensor mediano costuma ter umas duas ou três delas.

Um Defensor descobre quando conseguiu usar a Perícia jogando um dado. Se o resultado é igual ou menor ao número que ele precisa, ele conseguiu o que queria; se o resultado é maior, ele falhou.

Normalmente você não precisa jogar dados para usar uma Perícia — se tiver as ferramentas, instrumentos ou outros meios necessários, você sempre poderá contar com ela. Para quem conhece Pilotagem, levar a namorada de carro ao cinema é coisa fácil. Não precisa de testes. Contudo, diante de situações difíceis ou incomuns (como levar a namorada de carro ao cinema enquanto vocês são perseguidos por um enxame de naves!), o Mestre pode exigir um teste de Habilidade — com bônus ou redutores, de acordo com a dificuldade.

Em certas situações também é permitido a um personagem fazer um teste para realizar certa tarefa mesmo quando ele não tem a Perícia necessária. Claro que, neste caso, o teste será bem mais difícil.

Tarefas Fáceis: personagens com a Perícia adequada não precisam de nenhum teste. Sem a Perícia, um teste de Habilidade -1 (ou outra Característica que o Mestre escolher).

Tarefas Médias: personagens com a Perícia adequada fazem um teste de Habilidade+1. Sem ela, um teste de Habilidade -3.

Tarefas Difíceis: personagens com a Perícia adequada fazem um teste de Habilidade -2. Sem a Perícia, não são permitidos testes.

Obviamente, quanto maior a Habilidade do personagem, maior sua chance de sucesso. Se você tem H5 e Acrobacia, pode facilmente saltar do solo para bordo de seu cruzador espacial e passar por aquela portinha redonda e minúscula, sem muitas chances de errar. Se você tem apenas H1 e nenhuma Perícia, por outro lado, é bem provável que acabe errando e indo parar na baía de Tóquio...

Acrobacia

A maioria dos Defensores é capaz de saltos incríveis — na verdade, eles parecem estar saltando o tempo todo! Sempre entram em cena com cambalhotas aéreas, sempre atravessam um aposento com uma pirueta, sempre abandonam a nave ou robô gigante com um salto quilométrico. Muitos Defensores nem se preocupam em voar ou usar veículos, porque podem perfeitamente atravessar Tóquio a saltos!

Todo Defensor é capaz de saltar o equivalente à sua própria altura (tanto em altura quanto em distância) sem precisar de nenhum teste. A Perícia Acrobacia é usada apenas para saltos heróicos, como pular fora de algum lugar (tipo a boca do monstro que acaba de tentar engolir o herói), saltar sobre ou através de um obstáculo, e alcançar algo que esteja voando.

Uma falha em um teste de Acrobacia provoca uma queda que causa 1d pontos de dano para cada 10m de queda. Nenhuma queda causa mais 5d de dano.

Alerta

Coisas perigosas vão surgir no caminho do Defensor de Tóquio regularmente — mas nem sempre elas PARECEM perigosas à primeira vista.

Ao tramar seus planos de conquista, os invasores conseguem pensar nas armadilhas mais exóticas para eliminar populações. Temos, por exemplo, o manjadíssimo plano de enviar pelo correio para TODOS os lares de Tóquio algum objeto de aspecto inofensivo (bonecos, flores, balões...) que se transforma em bomba/gás/veneno/monstro. Uma variante é a grande campanha publicitária lançando algum brinquedo ou eletrodoméstico revolucionário, que mais tarde também se transforma em bomba/gás/veneno/monstro.

A Perícia Alerta serve para perceber esse tipo de coisa: armadilhas escondidas ou camufladas, bombas disfarçadas, armas amaldiçoadas, pessoas sob algum poder mental, sementes de plantas diabólicas, ovos de monstro escondidos em mochilas escolares... perigos "inanimados" em geral.

Alerta não serve para perceber um monstro ou vilão que esteja escondido, e nem para encontrar coisas que não sejam perigosas. Para isso use Investigação.

Arrombamento

O verdadeiro Defensor quase nunca abre portas antes de passar por elas — ele as DERRUBA. Isso é normal para ele; fica difícil entrar em um aposento de forma heróica sem derrubar a porta! Portas derrubadas por Defensores se quebram em pedaços com miolo branco (como se fossem isopor) que caem suavemente, quase sem peso (como se fossem isopor).

Esta Perícia é usada para derrubar uma porta trancada ou coisa parecida. Se for usada com sucesso, a porta será derrubada e seu Defensor salta heroicamente com uma cambalhota ou salto mortal até o outro lado da porta. Também serve para derrubar paredes (que também são feitas em pedaços, com miolo branco e quase sem peso). **Atenção:** certas portas e paredes são especiais (principalmente aquelas que protegem o covil do Grande Vilão), e não podem ser derrubadas!

Disfarce

Com esta Perícia você é um mestre dos disfarces instantâneos! Não pode copiar pessoas específicas, apenas mudar de roupa e corte de cabelo. O rosto não é alterado, mas mesmo assim o herói não é reconhecido (funciona, sim; pergunte a Clark Kent). Muito útil para disfarçar-se de faxineiro, professor, repórter, policial... Este poder não funciona quando o personagem está em sua forma de herói — age apenas sobre a identidade civil.

Você precisa estar escondido para se disfarçar, mas pode ir a prati-

camente qualquer lugar para se esconder — cabine telefônica, atrás de uma árvore, no banheiro das mulheres, etc. Não há necessidade de fazer um teste de Furtividade para isso.

Cada mudança de disfarce exige um teste de Perícia; se for bem sucedido, estará disfarçado. Para descobrir seus disfarces os outros personagens devem ser bem sucedidos em um teste de Investigação. A Vantagem Sentidos Especiais consegue ver através de qualquer disfarce.

Um disfarce dura quanto você quiser, ou até ser danificado — quando você é atacado, por exemplo.

Escalada

Defensores do tipo ninja estão sempre escalando coisas — árvores, muros, prédios, a garganta do tamanduá gigante que acabou de engolir você...

Qualquer personagem é capaz de escapar um obstáculo tão alto quanto ele próprio, sem fazer nenhum teste. Para obstáculos mais altos, é preciso fazer um teste de Escalada. Se for bem sucedido você terá conseguido escalar o obstáculo, independente da altura. Se falhar, você cai e sofre 1d pontos de dano para cada 10m de queda. Nenhuma queda causa mais 5d de dano.

Aquilo que você está escalando pode tornar a tarefa fácil, normal ou difícil: uma parede lambuzada com gosma oleosa de monstro seria mais difícil de escalar que uma parede rochosa e cheia de saliências.

Gostosura

Esta Perícia é parecida com Lábia, mas usada por Defensores um pouquinho sacanas para conseguir favores (ou apenas descolar garotas). Funciona exatamente como a Lábia, mas apenas com personagens de sexo oposto. Também FUNCIONA com monstros!

Quando você falha em um teste de Lábia, ou quando o personagem-alvo teve sucesso em seu teste de Resistência, você pode tentar de novo com um teste de Gostosura. ("Oh, seu guarda... você não poderia MESMO me deixar entrar? Eu ficaria TÃÃÃO agradecida...") O personagem-alvo deve então fazer outro teste para negar a Gostosura.

Gostosura também serve para que um personagem PAREÇA inofensivo; quando estiver sendo atacado, faça um teste de Gostosura: se tiver sucesso, o atacante simplesmente fica com pena de você (ou gargalha, caso seja um vilão) e procura um adversário mais digno — é assim que as Mascotes dos Defensores sobrevivem às campanhas! Como antes, a vítima pode tentar um teste de Resistência para negar os efeitos. Essa manobra pode ser usada contra personagens de mesmo sexo, mas NÃO funciona se você está lutando (você não pode revidar e parecer inofensivo ao mesmo tempo!).

Gostosura também pode ser usada em situações onde o personagem não pode falar, mas pode ser visto: uma Defensora não poderia usar Lábia contra o guarda que está atrás do vidro blindado, mas ela ainda pode parecer gostosa...

Gostosura pode ser usada apenas quando o Defensor está em sua identidade civil. Sim, é verdade que alguns uniformes de herói são sexy, especialmente os femininos... mas, por alguma razão inexplicável, um Defensor em sua forma de herói se transforma em uma criatura assexuada, incapaz de despertar interesse no sexo oposto! Ele simplesmente não consegue usar a Perícia. Vilões e vilãs também não conseguem — só o fazem quando estão disfarçados como pessoas normais. Apenas Defensores que tenham identidades civis públicas (como Game Fighters em geral) conseguem usar Gostosura mesmo em seus uniformes de combate.

Furtividade

Perícia indispensável para o bom ninja. Permite que você se mova escondido nas sombras, sobre as copas das árvores, através dos topos dos prédios, entre as prateleiras de uma loja... sem ser visto. Usando suas técnicas hipnóticas secretas (ou aquele truque manjado de jogar a pedrinha na outra direção...), você pode até passar diante de outro personagem sem que ele veja.

Quando quiser passar por algum lugar sem ser visto, faça um teste de Furtividade. Se falhar, você é visto automaticamente. Se for bem sucedido, não será avistado por outro personagem — a menos que ele possua Investigação ou Sentidos Especiais; neste caso ele tem direito a um teste para notar você.

Furtividade também serve para realizar um sumiço, uma fuga salvadora, quando uma luta está perdida. Quando quiser escapar de seus oponentes, em vez de uma fuga normal, você pode tentar um teste de Furtividade; se tiver sucesso, você desaparece em um clarão, teleporte, bomba de fumaça ninja, salto atrás de um muro... e ressurge a uma distância segura, apenas o suficiente para gritar "eu voltarei" e então ecapar de vez!

Um sumiço bem sucedido não permite que os oponentes consigam realizar um último ataque contra o fujão. Contudo, realizar esse tipo de fuga é algo vergonhoso e covarde. Vilões costumam fazê-lo sempre que estão perdendo uma luta (e depois vão querer vingança contra aqueles que o forçaram a isso). Para um Defensor isso é pior ainda: sempre que usar um sumiço para fugir de uma luta, você PERDE um Ponto de Experiência.

Investigação

A Perícia dos detetives, policiais, guerreiros ninja e — também — criminosos. Esta Perícia é usada para se esconder com sucesso, evitar cair em uma armadilha e esconder objetos. Um ninja pode usar Investigação para ficar escondido, sem ser visto, espionando o vilão (ou o vestiário das meninas). Você não pode se mover enquanto está escondido — para isso deve usar a Perícia Furtividade. Qualquer personagem que não esteja escondido, se esgueirando ou invisível poderá ser visto por todos os outros.

Investigação também permite esconder outras pessoas e objetos.

Você pode esconder um garotinho em algum lugar seguro enquanto luta contra os monstros, ou colocar fora da vista dos vilões alguma peça importante (o elmo da Armadura de Ouro, o Ovo do Pássaro Dourado, o Oitavo Digiescolhido e coisas assim). Uma coisa escondida pode ser encontrada apenas com um teste de Investigação ou com a Vantagem Sentidos Especiais.

Investigação também permite ao herói pensar em outras maneiras de derrotar os monstros, além de tiros e pontapés. Se o monstro possui um ponto fraco óbvio, faça um teste de Investigação e será capaz de achá-lo.

Lábia

Esta é uma habilidade muito importante para o Defensor de Tóquio — o poder de dizer coisas inspiradoras, emotivas, que acertam em cheio o coração ("Não vamos deixar que conquiste a Terra!"); ou então coisas que deixam o ouvinte confuso, sem conseguir pensar! Com isso você consegue convencer a vítima a fazer alguma coisa, especialmente coisas que ela NÃO quer fazer!

Lábia pode ser usada para passar por um soldado do vilão sem que ele soe o alarme, convencer o garotinho a dizer onde ele viu o monstro, intimidar e acovardar inimigos, ou evitar que o sargento coloque você na cadeia por destruir OUTRO caça-robô de última geração.

Se alguém tentar convencê-lo a fazer alguma coisa usando Lábia, você poderá fazer um teste de Resistência para ver se consegue evitar seu efeito. Se for bem sucedido, você não cairá na conversa. Mas quando um personagem é bem sucedido em um teste de Lábia e o outro falha em resistir, terá que fazer o que ele diz.

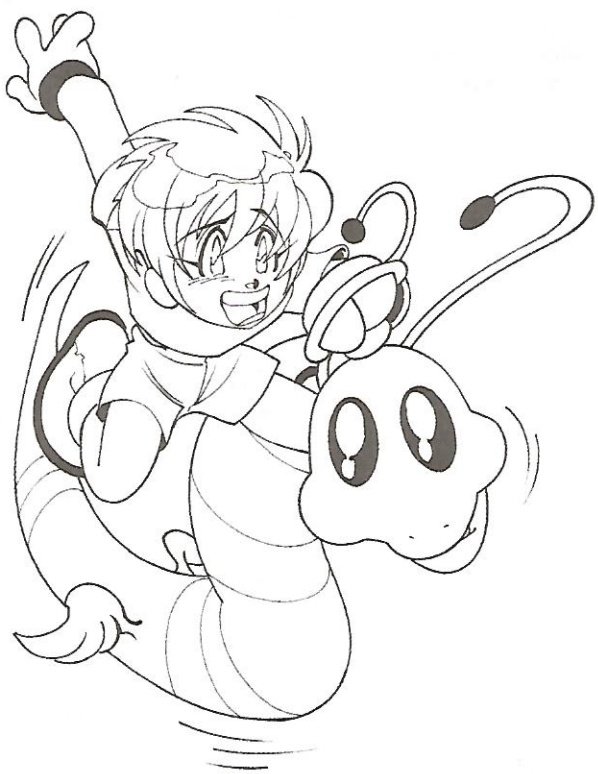
Os jogadores devem dizer as falas de seus personagens quando usam a Lábia. Dependendo de seu desempenho, o Mestre pode considerar a tarefa fácil ou difícil. Isso também vale para as coisas que você está tentando convencer sua vítima a fazer. Se a tarefa é atraente ("Deixe a garota em paz, monstro! Venha, estou desarmado! É a *mim* que você quer!"), o Mestre deve considerar o teste fácil. Mas se a tarefa é muito desvantajosa para a vítima ("Solte essa arma, covarde, e vamos lutar de igual para igual!"), o Mestre diz que o teste é difícil.

Mecânica

Esta Perícia permite que um personagem consiga consertar uma arma, veículo, robô ou qualquer equipamento tecnológico quebrado. Uma Máquina que tenha sido Derrotada só poderá voltar a funcionar quando consertada com esta Perícia.

Mecânica também pode ser usada para construir e/ou improvisar engenhocas simples, como aparelhos de rádio, óculos para ver no escuro, mochilas voadoras, armas de raio normais e assim por diante. Qualquer objeto comum ou incomum pode ser improvisado através desta Perícia — mas eles duram apenas até o final do episódio: quando termina a aventura, deixam de funcionar. Além disso, se o personagem falhou no teste da Perícia, a engenhoca vai apresentar defeito no pior momento possível. (Foi beeem engraçado ver como TODOS os cintos de anti-gravidade dos Changemen deram xabu...)

Mecânica serve ainda para desativar bombas e outras armadilhas. Faça um teste de Mecânica para desarmar uma armadilha: se tiver sucesso, ela é desarmada. Se falhar, ela é ativada e você sofre o dano que ela foi projetada para causar (normalmente 1d, a menos que o Mestre diga o contrário).



Montaria

Alguns Defensores — não muitos, mas alguns — preferem uma boa e fiel montaria em vez de carros, naves e outras "modernidades". De vez em quando aparecem cavaleiros em armaduras galopando em auto-estradas, bruxas espaciais sobre dragões de duas cabeças, garotos com cauda cavalgando nuvens douradas, garotinhas colegiais voando em grifos, Treinadores de Pokémonstros voando em Digi... esse tipo de coisa.

Não é preciso fazer nenhum teste de Montaria para uma criatura amistosa, que concorda em ter você sobre o dorso — mas tentar cavalgar alguma criatura contra a sua vontade exige um teste. Mesmo que você seja bem sucedido, a criatura tem direito a uma Esquiva para evitar que você a cavalgue — derrubando você no chão e causando 1d de dano. Um personagem será capaz de cavalgar uma montaria relutante apenas se tiver sucesso no teste de Montaria e se ela falhar em um teste de Esquiva.

Moral

Você já notou como os Defensores conseguem gritar seu próprio nome (ou o nome de seu grupo) e fazer gestos mirabolantes sem que o oponente consiga aproveitar a chance e atacar? Esta Perícia permite ao personagem assumir sua forma de herói e fazer suas apresentações comerciais sem o perigo de ser atacado pelo inimigo.

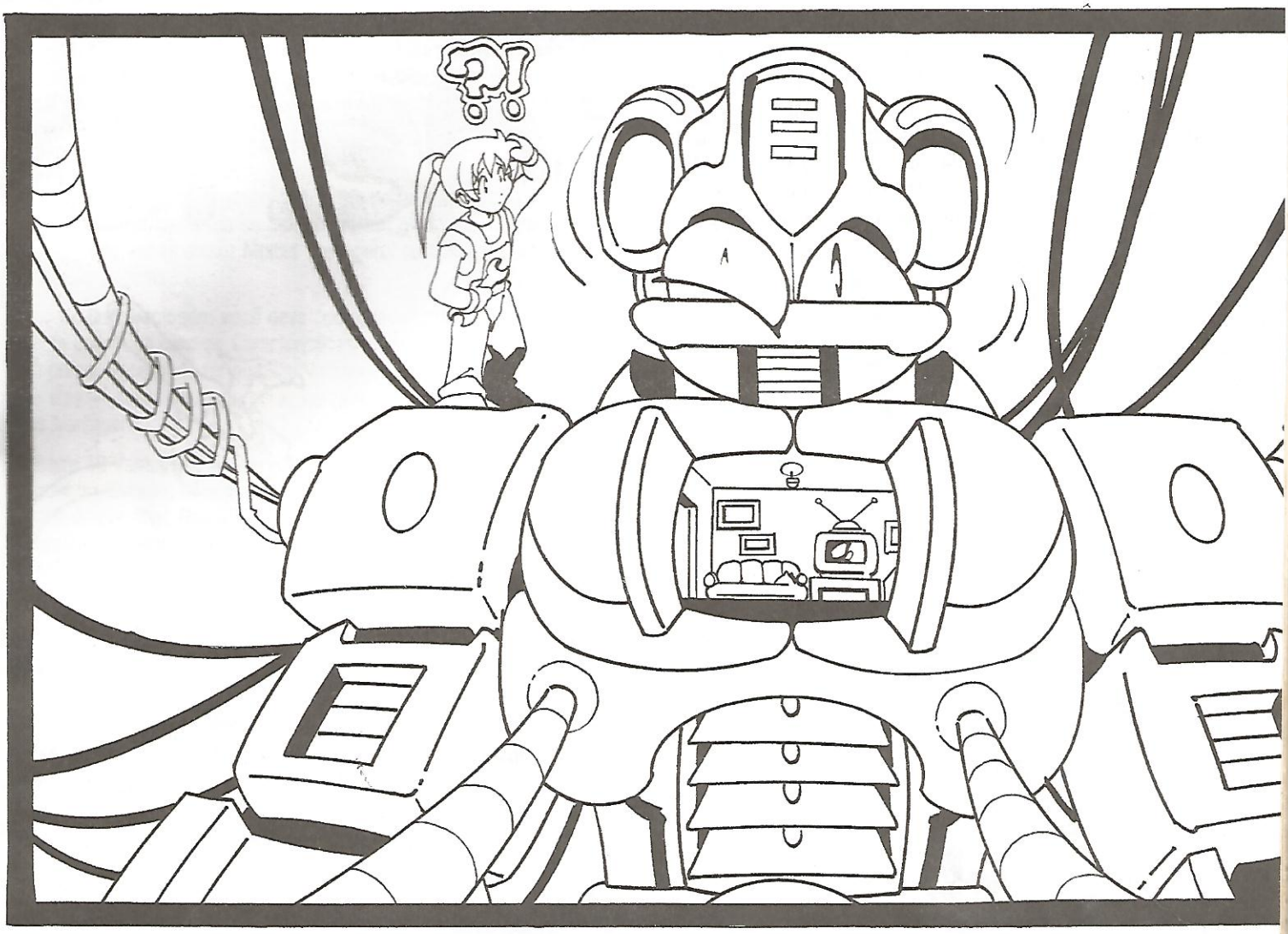
Quando aparecer uma chance de apresentar seus poderes, seu grupo, suas Máquinas ou qualquer outra coisa, faça um teste de Moral. Um sucesso significa que você consegue fazer seu comercial sem ser atacado. Aqueles diante de você não podem realizar quaisquer outras ações enquanto você Impressiona. Qualquer personagem pode tentar um teste de Resistência para negar os efeitos de Moral.

Esta Perícia também permite ao Defensor chamar a atenção imediata de um monstro ou vilão — talvez distraindo-o de um assunto importante, ou salvando alguém que ele estava prestes a atacar. Mas NÃO SERVE para distrair um oponente enquanto outros Defensores atacam; um personagem sob ataque está automaticamente imune aos efeitos de Moral.

Qualquer personagem não-Defensor pode usar esta Perícia, até mesmo um cidadão comum de Tóquio — como o cozinheiro que subitamente faz malabarismos espantosos com suas facas de sushi-man, ou o estudante que manobra a mochila feito arma mortal. Sim, esta Perícia TAMBÉM serve para atacar! Uma garota irritada pode sacar do nada uma marreta ou clava gigante para punir o namorado que está paquerando outra garota. Um ataque feito com Moral provoca apenas 1 ponto de dano. (Ora, o que você esperava? É apenas um efeito especial engraçadinho!)

Natação

Esta Perícia é usada quando você deseja atravessar um pedaço de água largo demais para pular e fundo demais para atravessar a pé. Faça um teste de Natação: se for bem sucedido, você nadará. Se falhar, você afunda e se afoga; seus Pontos de Vida caem para zero e você é Derrotado, até ser resgatado pelos colegas ou arrastado



pela correnteza até a margem. (Mas que fique claro, você NÃO morre; Defensor NUNCA morre por afogamento!)

Pilotagem

Perícia usada para conduzir todos os tipos de veículo — carros, motos, aviões, cruzadores espaciais e outros. Toda vez que quiser pilotar um veículo, basta entrar, acionar os controles de ignição (virar a chave) e dirigir. Não é preciso fazer testes de Pilotagem o tempo todo — apenas durante manobras arriscadas, como dar aquele *looping* com o caça para pegar a nave do vilão pelas costas.

Todas as Máquinas tripuláveis (Veículo Normal, Veículo Gigante e Robô Gigante) também são controladas com esta Perícia. Se estiver lutando a bordo de uma Máquina (como quando manobra um robô gigante contra um monstro), você deve testar a perícia Pilotar em vez de Habilidade para lutar.

Máquinas não precisam fazer testes para pilotar a si mesmas, mas uma Máquina pode pilotar *outra* Máquina — como um robô de tamanho normal a bordo de um robô gigante.

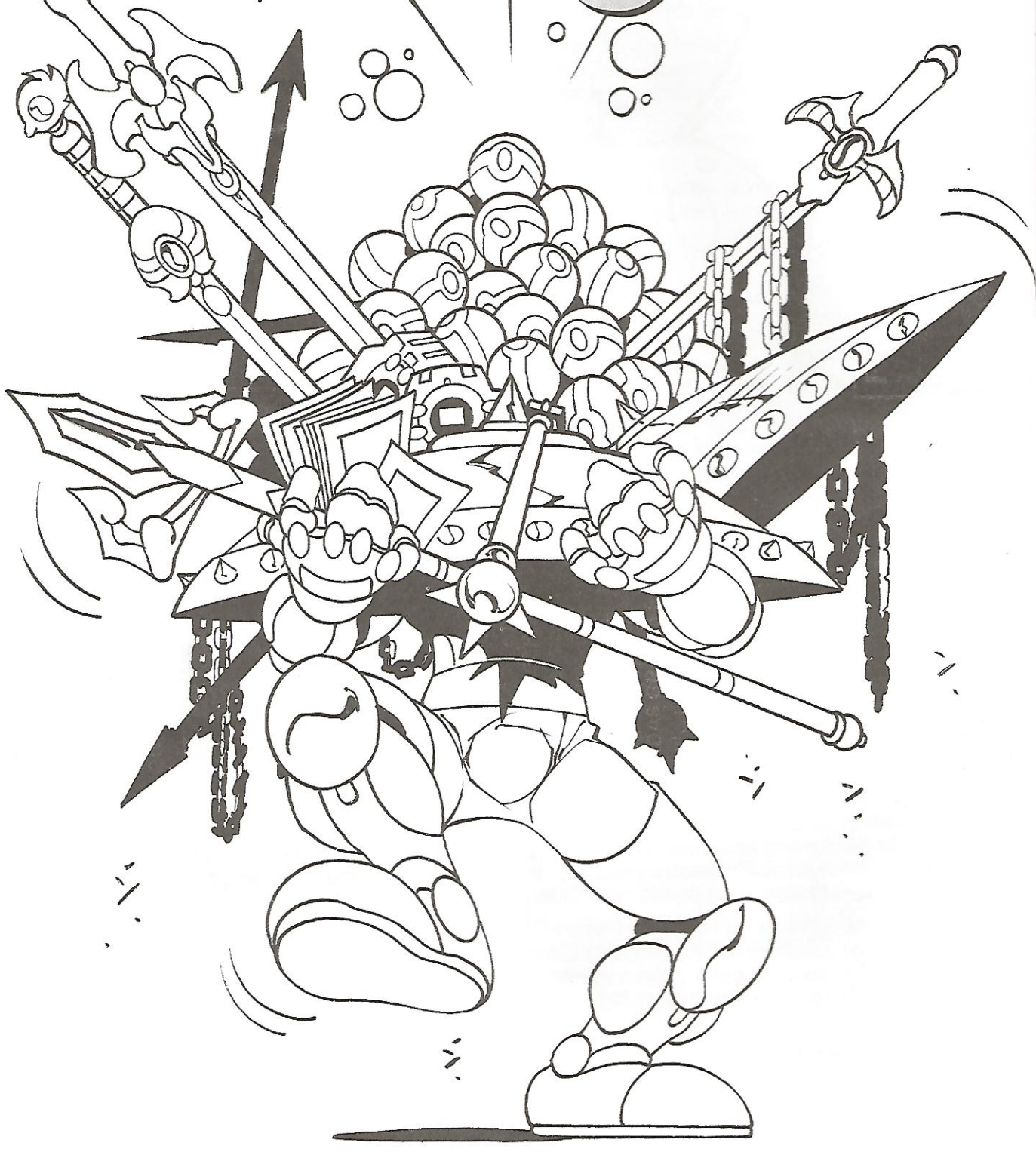
Rastreio

Esta Perícia é usada para seguir qualquer rastro ou pista deixada por outro personagem — pegadas, marcas de pneus, uma trilha de fumaça no céu, sinais de pouso de uma nave, aquele muco verde nojento que escorre das narinas do monstro... qualquer coisa. Rastreio também serve para esconder pistas quando você não deseja ser seguido.

Se aquele que você tenta seguir não fez qualquer tentativa de esconder sua pista (ou falhou em seu teste de Rastreio), não será preciso fazer nenhum teste; você será capaz de seguir a pista com facilidade. (Especialmente quando o monstro deixa atrás de si uma trilha de edifícios derrubados...) Mas se você quer seguir a pista de alguém que tenha coberto sua pista com sucesso, terá que fazer um teste de Rastreio. Se for bem sucedido, você será capaz de seguir a pista do personagem mesmo que ele a tenha escondido. Se falhar, não encontra nada.

Você também pode usar esta Perícia para esconder seus próprios rastros. Se for bem sucedido, só poderá ser seguido por alguém que tenha sucesso em um teste de Rastreio. Ninguém tem tempo de esconder seus rastros quando está sendo perseguido.

Vantagens



Características e Perícias não são nada extraordinário. Qualquer cidadão comum de Tóquio pode tê-las. O que torna um Defensor de Tóquio especial são seus superpoderes, as Vantagens. Um Defensor pode usar Vantagens apenas em sua forma de herói, nunca em sua identidade civil.

Vantagens são habilidades espantosas, poderes estranhos e especiais, que não podem ser imitados com Perícias. Exemplo: Tamanho Gigante permite que você se transforme em gigante — nenhuma Perícia seria capaz disso! Muitas Vantagens serão mostradas nas próximas páginas.

Para ter uma Vantagem você deve "comprá-la" com pontos, exatamente como fez com as Características e Perícias. Cada uma tem um preço. Você pode ter quantas Vantagens quiser, se puder pagar por elas — mas, de modo geral, nenhum Defensor deve ter mais de três Vantagens.

Existem 19 Vantagens: **Aceleração, Aliado/Mascote, Arma Especial, Armadura/Escudo, Cura para o Mal, Força/Artilharia de Gigante, Forma Alternativa, Genialidade, Golpe Arrasador, Invisibilidade, Máquina, Membros Elásticos, Paralisia, Recuperação Espantosa, Sentidos Especiais, Tamanho Gigante, Teleporte, Viagem Dimensional** e **Vôo.** Todas custam 1 a 4 pontos cada.

Aceleração (1 ponto)

Graças a uma jóia mágica, armadura cibernética, barra de energia cheia ou o que mais lhe convier, o lutador é capaz de correr a uma velocidade incrível — mais rápido que um personagem com Habilidade igual à sua, mas sem esta Vantagem.

Em qualquer situação que envolve corrida, esquiva ou fuga, você recebe um bônus de +2 em sua Habilidade. Mas cuidado: se falhar neste teste, você perde o controle e vai enfiar a cara na parede, muro, árvore ou montanha mais próxima, sofrendo 1d de dano. O dano sofrido pelo obstáculo depende da decisão do Mestre.

Aliado/Mascote (1 ponto cada)

Você tem um parceiro de lutas, animal de estimação, gata com lua na testa, bicho que fica fazendo "bu-pu, bu-pu, bu-pu", Poké-Digi-sei-lá ou algum outro tipo de companheiro ou mascote que o ajuda em suas aventuras. Pelo menos, de vez em quando...

O Aliado ou Mascote é também um personagem com Características, Perícias, Vantagens e uma Devoção. Os valores desses atributos devem ser determinados pelo Mestre, ou pelo próprio jogador (mas sempre com autorização e aprovação do Mestre). O normal é construir esse personagem da mesma forma que um Defensor, com os mesmos pontos.

Quando quiser que seu Aliado/Mascote faça algo para ajudar, você terá que fazer um teste de Lábia. Ele não tem direito a nenhum teste para resistir. Em caso de sucesso, seu Aliado/Mascote obedece às suas ordens. Uma falha significa que ele não entendeu suas ordens ou simplesmente não está a fim de obedecer (estilo Charizard). Neste caso, o Mestre decide o que ele faz... ou não faz!

Se você manda seu Aliado/Mascote fazer coisas simples ou razoáveis, o teste de Lábia é fácil; para coisas estúpidas ou perigosas (especialmente para ele!), o teste será difícil. O Mestre pode achar que mandar um Aliado/Mascote lutar em seu lugar o tempo todo pode ser estúpido ou perigoso, dificultando seu teste.

Cabe a você (ou ao Mestre) inventar exatamente quem é seu Aliado/Mascote. Veja o capítulo Coadjuvantes para ter algumas idéias.

Arma Especial (1/2/3 pontos)

Mesmo que o herói seja um guerreiro futurista, com acesso a uma incrível tecnologia, ele insiste em lutar com uma espada flexível que parece feita de borracha ou coisa parecida! Na verdade, "espada" é um nome genérico: sua arma pode ser um machado, maça, bastão, chicote, garras, estilingue...

A vantagem de uma Arma Especial é que ela causa dano maior que um ataque normal com socos e chutes. Quando quiser atacar com ela, faça um teste de Habilidade.

A Arma Especial não conta como um objeto pessoal, porque ela faz parte de você: nunca pode ser perdida ou roubada — quando você se transforma em herói, a Arma Especial está com você e pronta para o uso. Ela não funciona com nenhuma outra pessoa, e por isso não pode ser "emprestada".

Existem três tipos de Arma Especial para Defensores de Tóquio:

• **Arma Especial I (1 ponto cada):** lutar com uma destas acrescenta +2 ao dano normal que você provocaria com Força ou Poder de Fogo (escolha um dos dois, dependendo do tipo de arma). O Defensor pode comprar a Vantagem duas vezes para ter duas armas, somando +4 ao dano em vez de +2 (embora sejam duas armas, o ataque é tratado como um golpe único).

• **Arma Especial II (2 pontos cada):** igual à anterior, com a diferença de que esta arma pode ser transformada em uma espada-laser para aumentar o dano: +3 em vez de +2. Isso só vai funcionar uma vez em cada combate — porque o efeito especial que ilumina a espada custa caro! Esta espada também pode ser comprada duas vezes, causando dano extra de +6 (ou funcionando duas vezes no mesmo combate, +3 em cada).

• **Arma Especial III (3 pontos cada):** uma versão melhorada da Arma Especial II, usada em seriados com maior orçamento para gastar em efeitos especiais. Esta arma está sempre ativada, e provoca +3 pontos ao dano da Força ou Poder de Fogo. Pode ser comprada duas vezes e causar +6 pontos de dano, por módicos 6 pontos.

Armadura/Escudo (3 pontos)

Este Defensor possui um campo de força, Armadura de Ouro, Escudo do Dragão, barreira de vento, intangibilidade ou algum outro tipo de proteção impenetrável. Em qualquer situação onde você deveria receber dano, faça um teste de Armadura; se tiver sucesso, a armadura ou escudo conseguiu deter completamente o dano — e você nada sofre.

Você também pode tentar usar sua Armadura/Escudo para tentar proteger outras pessoas (coisa que um Defensor está sempre fazen-

do); se um personagem está para receber dano e você deseja evitar isso, faça um teste de Armadura; sucesso significa que você conseguiu evitar o dano, mesmo que não estivesse envolvido na luta. O Defensor arremessa seu escudo, projeta um campo de força à distância, ou surge do nada para proteger a vítima do ataque! Infelizmente, tentar proteger outra pessoa desta forma traz um risco: se falhar no teste, VOCÊ recebe o dano que estava destinado à vítima!

Cura Para o Mal (1 ponto)

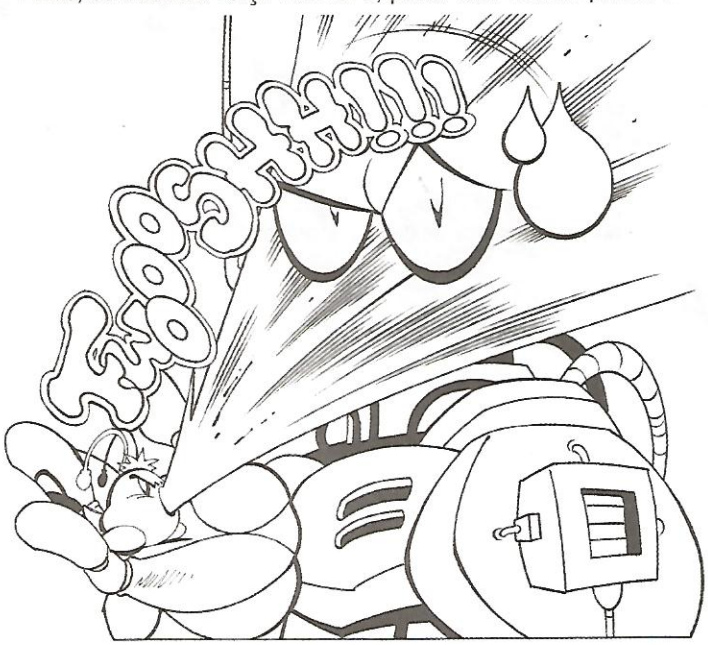
O Defensor consegue eliminar o mal que existe no coração das pessoas e transformá-las em gente boa. Não é tão divertido quanto explodir os inimigos em mil pedacinhos, mas funciona. Afeta apenas seres humanos que tenham sido transformados em monstros, ou que estejam sob algum domínio mental — sendo, assim, ótimo para salvar pessoas inocentes, que um Defensor não pode destruir.

A Cura Para o Mal exige um teste de Habilidade para eliminar o mal de uma pessoa. Só funciona em alvos paralisados, Derrotados ou Perto da Morte.

Força/Artilharia de Gigante (3 pontos)

O Defensor pode buscar energias sabe-lá-de-onde, inflamar o Cosmo, atingir o Sétimo Sentido, virar Super Sayia-jin, evoluir, Digivolver... ahn, tanto faz! Ele aumenta sua força, podendo assim erguer e arremessar praticamente qualquer peso se for bem sucedido em seu teste de Força. Em caso de falha, você simplesmente não consegue invocar sua força secreta — e não pode tentar de novo até o próximo combate.

Sempre que quiser usar a Força de Gigante ou Artilharia de Gigante, faça primeiro um teste de Força ou Poder de Fogo. Se tiver sucesso, sua Força ou PdF atual (apenas um deles) será multiplicada por dez! Então, se escolheu Força e tinha F3, passa a ter F30 até passar o efeito — que dura até o final de um combate, ou até que seja realizada a façanha que você ambiciona.



A Força/Artilharia de Gigante também serve para lutar contra gigantes; se tiver sucesso em um teste de Força ou Poder de Fogo durante uma luta, mesmo que seja de tamanho normal, pode causar dano em um inimigo de tamanho gigante. Neste caso o dano que você provoca é normal, o mesmo que você causaria em oponentes de tamanho normal (sem multiplicar por 10).

Força/Artilharia de Gigante NÃO é cumulativa com Tamanho Gigante; se você usa um, não pode usar o outro.

Forma Alternativa

(2/4 pontos cada)

Se tiver sucesso em um teste de Habilidade, o Defensor de Tóquio pode assumir outra aparência (um macete para vender mais brinquedos), com outros poderes. Para cada Forma Alternativa que tiver, você pode construir um personagem diferente com a mesma quantidade de pontos, com outras Características e Vantagens — mas as Perícias e Devoção permanecem sempre as mesmas.

Digamos que seu personagem tenha F1, H2, R2, A2, PdF1, Lábia (1 pt), Montaria (1 pt), Arma Especial (1 pt) e Forma Alternativa (4 pts); ele pode mudar para uma segunda forma com F2, H1, R3, A1, PdF1, Lábia (1 pt), Montaria (1 pt), Viagem Dimensional (1 pt) e Forma Alternativa (4 pts). Repare que as duas formas têm as mesmas Perícias, e ambas precisam pagar quatro pontos por Forma Alternativa.

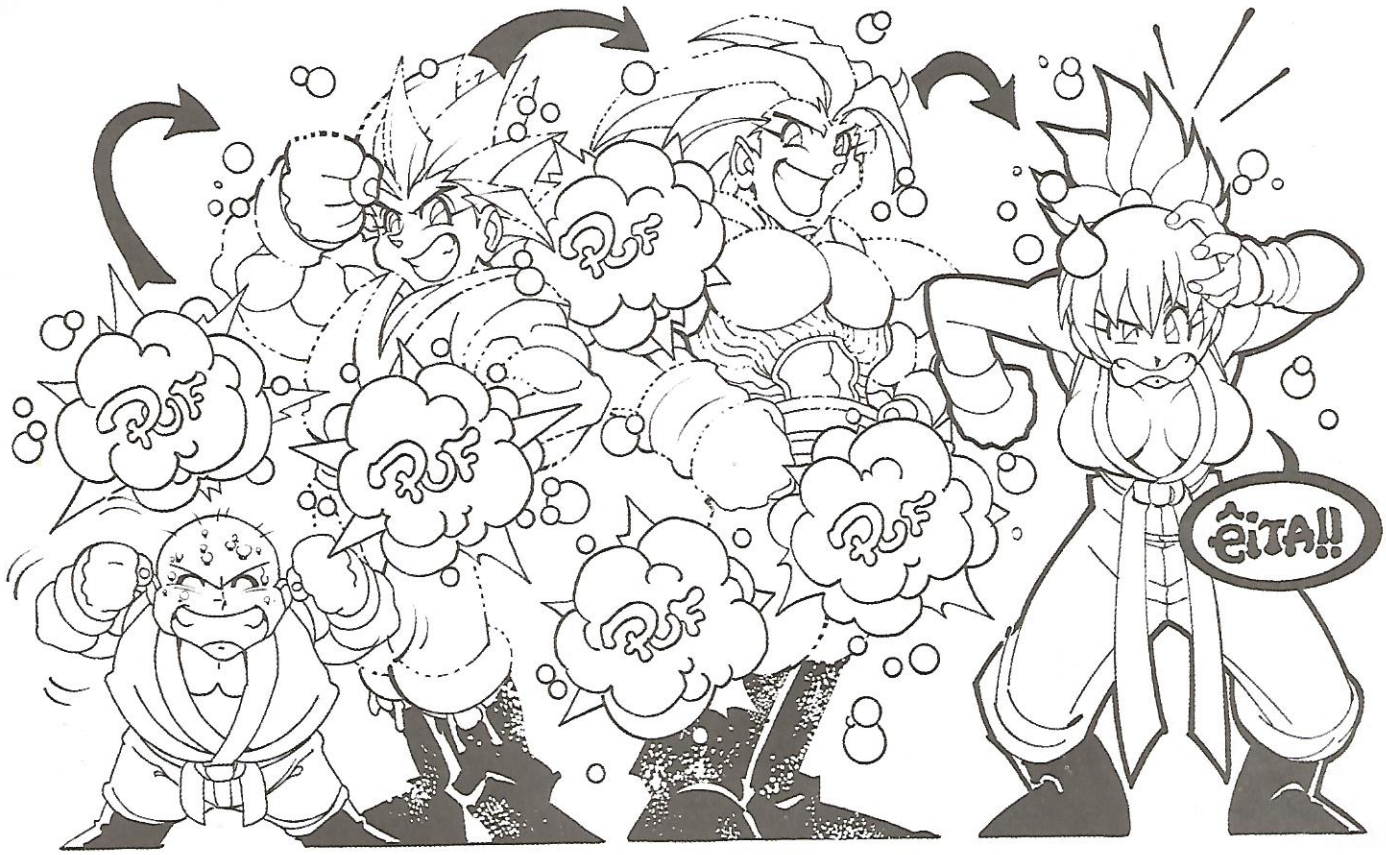
A Forma Alternativa do herói funciona como um segundo personagem do jogador: ele deve preencher uma segunda Ficha de Personagem, com os dados de sua outra forma. Uma Forma Alternativa não pode ter Perícias e Devoção diferentes do herói, mas poderia ter outro Inimigo; um teste de Lábia é necessário para enganar o Inimigo desta forma. ("Você está me confundindo com outro herói! Eu sou o Masked Ranger. O Power Rider foi naquela direção...")

Você pode ter quantas Formas Alternativas quiser, se pagar por elas. Mudar para uma Forma Alternativa leva um turno. A mudança nunca vai aumentar seus Pontos de Vida atuais — mas pode REDUZI-LOS caso a nova Forma tenha Resistência baixa demais para comportar muitos PVs.

O custo de cada Forma Alternativa é de 4 pontos para personagens e 2 pontos para Máquinas: uma Máquina com esta Vantagem será um "transformer". Assim, um Veículo Gigante poderia se transformar em Robô Gigante, e um Veículo Normal em Robô Normal e vice-versa. Um robô ou veículo de tamanho normal NÃO PODE mudar para uma forma gigante, a menos que tenha também a Vantagem Tamanho Gigante.

Genialidade (1 ponto)

Você é muito inteligente — coisa rara entre Defensores! Entre seus colegas, você costuma ser o gênio do grupo: o estudioso que tira notas altas na escola, não sai de casa sem um computador laptop,



constrói espaçonaves e máquinas do tempo no fundo do quintal. Infelizmente, durante as lutas, você continua presa a seu Código de Honra e Devoção — as únicas coisas que impedem você de tomar decisões REALMENTE inteligentes!

Você ganha um bônus especial de +2 ao usar todas as Perícias que envolvem inteligência, conhecimento ou percepção (mesmo que você não as tenha): Alerta, Disfarce, Investigação, Mecânica, Pilotagem e Rastreio. Além disso, com tempo, recursos e permissão do Mestre, você fabricar veículos e equipamentos especiais que funcionam como Vantagens Ocasionais (veja o quadro).

Golpe Arrasador (2 pontos)

O Defensor tem um golpe poderoso, que geralmente faz o inimigo explodir quando o atinge — tanto faz se o golpe é aplicado com uma bazuca, espada ou pontapé. Depois de fazer um ataque normal, faça também um teste de Força ou Poder de Fogo, dependendo de qual você está usando: se tiver sucesso, nem é necessário rolar dados para o dano — o oponente é Derrotado automaticamente. Se falhar no teste, você provoca apenas o dano normal de sua Força ou PdF e não poderá tentar isso de novo contra o mesmo oponente, durante o mesmo combate.

Apenas uma Esquiva, Furtividade ou alguma outra Vantagem, como Armadura/Escudo ou Teleporte, podem evitar que o alvo de um Golpe Arrasador seja Derrotado.

Você precisa indicar, na sua Ficha de Personagem, o nome do Golpe Arrasador — e se ele é aplicado com um soco, chute, arma de fogo ou espada. O próprio nome do golpe pode ser um indicador ("Soco Desintegrador", "Chute Envenenado", "Metralhadora de Naftalina").

Usado contra um gigante, o Golpe Arrasador de um personagem normal não o Derrota; em vez disso, causa 1d de dano.

Se você usar um Golpe Arrasador quando estiver Perto da Morte, NÃO precisa fazer nenhum teste de Força ou Poder de Fogo para acertar. Então é melhor guardar seu Golpe para o final...

Invisibilidade (2 pontos)

O que o Ninja Jiraya faria sem ela? Se for bem sucedido em um teste de Habilidade, você ficará invisível. E permanecerá invisível até decidir ficar visível novamente, sofrer algum dano (nem que seja um único Ponto de Vida), ser banhado em tinta ou coisa parecida. Estar invisível é parecido com usar Furtividade, mas outros personagens não podem fazer testes de Perícias para detectá-lo.

Se você fizer alguma coisa que poderia revelar sua presença — como fazer um ataque ou pegar ou objeto visível —, o Mestre pode decidir que os outros têm direito a um teste adequado de Perícia para notá-lo. Um sucesso indica que você será visto. Sentidos Especiais permite enxergar um personagem invisível, mesmo que ele não faça nada para denunciar sua presença.

Você pode, se quiser, usar este poder para tornar outros personagens invisíveis. Eles têm direito a um teste de Resistência, caso você tente isso contra a vontade deles. Eles só podem voltar ao normal quando VOCÊ desejar.

Máquina (2 pontos cada)

Sim, esta é outra particularidade dos heróis japoneses: o herói ocidental é conhecido por ter superpoderes e usar a cueca por cima da calça — enquanto o herói oriental, além de uma armadura transada, conta com todo um aparato futurista: são espadas-laser, pistolas de raio, bazucas desmontáveis... tudo bem dentro do perfil tecnológico de seu país de origem.

Herói japonês não é herói japonês legítimo se não tem máquina. Robô gigante, cruzador espacial, carro conversível, radiopatrulha, motocicleta... as máquinas fazem o herói. Às vezes ele nem precisa de superpoderes; mesmo que ele seja apenas um estudante tímido, depressivo e palerma, basta estar no cockpit de um robô gigante para salvar Tóquio dos monstros. Se o Mestre permitir, ele pode até SER o robô gigante!

Uma Máquina é muito parecida com um Aliado/Mascote. Ela também funciona como um personagem com Características e Vantagens (mas não Perícias e uma Devoção). Da mesma forma, os valores desses atributos devem ser determinados pelo Mestre — mas o jogador também pode fazê-lo, com permissão dele. Máquinas também são feitas com 10 pontos.

Ao contrário de um Aliado/Mascote, uma Máquina não estará acompanhando o herói a todo instante — mas elas sempre aparecem quando chamadas. O mais incrível é que elas sempre aparecem NA HORA, não importando se estão escondidas em desertos, vulcões, geleiras ou selvas.

Algumas Máquinas, como Veículos Comuns, Veículos Gigantes e Robôs Gigantes, podem ser pilotadas com a Perícia Pilotagem; quando você está pilotando sua Máquina, NÃO precisa fazer testes de Lábia para que ela o obedeça. Apenas você pode pilotar ou controlar sua Máquina.

Temos aqui os tipos básicos de Máquinas:

• **Veículo Gigante:** muitos Defensores vieram de uma galáxia distante a bordo de um cruzador espacial gigantesco — que fica orbitando a Terra e servindo de quartel general. Outros guardam seus veículos a bordo de enormes naves-cargueiros, que ficam escondidas dentro de montanhas ou sob estádios de beisebol. Um Veículo Gigante pode ser usado em Combate de Gigantes.

• **Veículo Normal:** o Veículo Normal é um veículo... normal. O Veículo Gigante serve de quartel general e para viagens intergalácticas (viagens que você raramente fará, porque a Terra não pode ficar sem seu protetor); já o Veículo Normal serve para ir de um lado a outro de Tóquio. Costumam ficar guardados em garagens ou a bordo do Veículo Gigante. Podem ser carros esporte, tanques, motos com cara de gafanhoto, aviões esquisitos... qualquer coisa com rodas, asas ou esteiras.

• **Robô Gigante:** o Robô Gigante fica escondido em algum lugar, ou transformado em alguma outra coisa. Quando a situação fica feia e um Monstro Gigante aparece para destruir Tóquio, você pode chamar o Robô Gigante para encarar a fera. O Robô Gigante pode lutar normalmente em Combate de Gigantes (veja mais adiante). Um Robô Gigante nunca sabe falar; quando quer falar, às vezes ele emite sons de maquinaria pesada — ou então ruge e rosna, quando tem a forma de algum animal. Apenas você entende o que ele diz, e mais ninguém.

• **Robô Normal:** este é um robô de tamanho humano (ou quase), que pode ser parceiro do herói. Quase todos são baixinhos e com cabeças de pires, mas eles podem variar bastante: um gata andróide, uma bola de beisebol com olhos, um grandalhão com aspecto de trator, ou uma porcariazinha do tamanho de uma lata de cerveja. Alguns robôs normais podem ter uma Devoção, como outros personagens.

Membros Elásticos (1 ponto)

Por algum motivo, você consegue esticar seus braços, pernas ou tentáculos muito mais longe que o normal. Talvez consiga isso por ser um monge indiano, ou uma múmia truculenta, ou um Poké-Digi-coisa-e-tal.

Sempre que quiser você pode escolher usar sua Força em vez de Poder de Fogo para atacar à distância, com socos e chutes. Neste caso, contudo, o alvo tem direito a uma Esquiva como se fosse um ataque com PdF.

Paralisia (2 pontos)

Um Defensor com esta Vantagem pode usar um poder secreto (raio paralisante, cortina de fumaça, Correntes de Andrômeda, Borbulhas de Mercúrio...) para atrapalhar os movimentos do inimigo. O personagem faz um teste de Habilidade. Se tiver sucesso, jogue 1d: o resultado do dado será subtraído da Habilidade da vítima.

Exemplo: a guerreira Sailor Ceres usa seu Cinturão de Asteróides para tentar aprisionar o vilão Sinuzite. Ela faz um teste de Habilidade e tem sucesso. Então joga 1d e consegue 3; Sinuzite tinha Habilidade 5. 5-3=2. Isso quer dizer que agora Sinuzite tem Habilidade 2 até livrar-se do Cinturão.

A queda da Habilidade, claro, também prejudica as Perícias e outras manobras. Se com esse ataque a Habilidade da vítima chegar a zero, ela estará totalmente paralisada, incapaz de se mover.

A vítima pode tentar uma Esquiva para evitar a Paralisia. Se falhar e for apanhado, ele ainda pode no mesmo turno tentar um teste de Força para escapar — podendo tentar um novo teste em cada turno até conseguir sair. Um personagem tentando escapar da Paralisia não pode fazer qualquer outra coisa — inclusive revidar.

Recuperação Espantosa (2 pontos)

Com esta Vantagem, o herói pode apanhar pra valer sem se preocupar muito. Durante uma luta, enquanto recebe uma surra abominável de algum inimigo, ele pode invocar misteriosas forças interiores e recuperar-se milagrosamente! Isso explica como alguns Defensores conseguem ser espancados quase até a derrota — para então, quando o vilão estiver gargalhando e indo embora, subitamente se erguer dizendo coisas heróicas e devolver a surra.

Sempre que o Defensor fica Perto da Morte ou então é Derrotado, de preferência quando o vilão estiver gargalhando e indo embora, faça um teste de Resistência. Se tiver sucesso, seus Pontos de Vida retornam ao total — como se a luta estivesse apenas começando!

Este poder também pode serve para curar outros personagens, mas apenas fora de combate. Funciona do mesmo jeito: você faz um teste de Resistência e, se tiver sucesso, restaura todos os PVs do paciente.

Sempre que falha em um teste para usar a Recuperação Espantosa (em si mesmo ou outra pessoa), você não pode tentar de novo; a recuperação deve vir naturalmente.

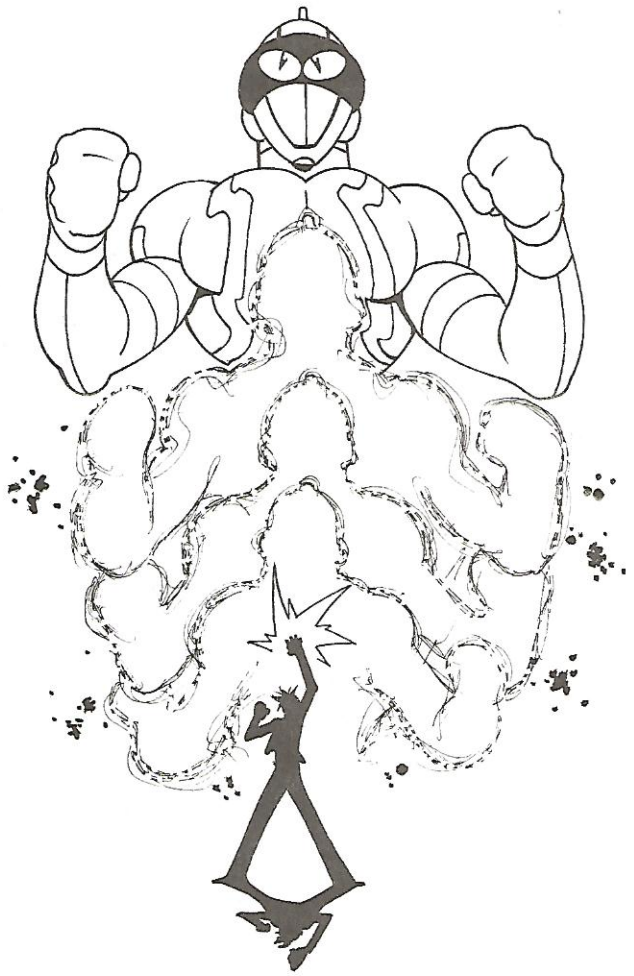
Sentidos Especiais (2 pontos)

Quando em sua forma de herói, seus poderes ou armadura dão ao Defensor sentidos sobrehumanos — como visão de raio-X, visão telescópica, audição parabólica, Sétimo Sentido ou seja o que valha.

Com um teste bem sucedido de Habilidade, você pode perceber coisas que estão além dos sentidos normais. Pode ver no escuro, ver coisas invisíveis, enxergar através de paredes, perceber monstros rosnando no subsolo, ouvir pedidos de socorro distantes... todo tipo de coisa que um Defensor precisa saber.

Sentidos Especiais não serve para espiar dentro do quartel-general do vilão (que, aliás, você nem sabe onde fica), Máquinas e Veículos Gigantes, o banheiro das mulheres e outros lugares fortemente protegidos contra detecção. Na verdade, Sentidos Especiais só serve para espiar algum lugar quando o Mestre permite.

Um teste de Habilidade também permite detectar coisas e personagens escondidos ou disfarçados. Na verdade, esta Vantagem reúne todos os benefícios de Alerta, Investigação e Rastreio (apenas para seguir rastros, não para escondê-los).



Tamanho Gigante (3 pontos)

Com um teste bem sucedido de Força você pode crescer e transformar-se em um gigante com cinqüenta metros de altura — e sair no braço com qualquer Monstro Gigante. Sua Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida são multiplicados por dez, e você pode lutar normalmente em Combate de Gigantes. Depois, quando quiser, pode voltar ao tamanho normal (sem precisar de testes).

Um Defensor em tamanho gigante pode lutar normalmente com outros gigantes, mas NUNCA enfrentar oponentes de tamanho normal nestas condições; isso vai contra o Código de Honra dos Defensores. Se mesmo assim ele tentar, vai perder 1 Ponto de Experiência. Monstros e vilões, por outro lado, estão sempre fazendo esse tipo de coisa...

Tamanho Gigante NÃO é cumulativo com Força/Artilharia de Gigante; se você usa um, não pode usar o outro.

Teleporte (2 pontos)

Você é capaz de se teleportar — isto é, desaparecer de um lugar e aparecer instantaneamente em outro. No entanto, você só é capaz de ir facilmente (sem nenhum teste) para lugares que possa ver. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser.

Exceto pelo contato visual, não existe uma distância máxima que você pode atingir. Teleporte pode atingir qualquer lugar de Tóquio, do Japão ou da Terra. Se você tem Teleporte e TAMBÉM Sentidos Especiais, então pode se transportar para lugares que não pode ver (porque, na verdade, você PODE ver). Para isso, precisa fazer um teste separado de Habilidade para cada Vantagem; se o teste de Sentidos Especiais falhar, então você não pode ir para lugares que não vê.

Caso você tente um sumiço durante uma luta (veja em Furtividade), se você tiver Teleporte, não precisa fazer nenhum teste — o sucesso é automático. Você teletransporta-se para longe e deixa o adversário com cara de besta — golpear o espaço vazio não é coisa digna de exaltação! Como você desaparece instantaneamente, seu oponente não tem uma última chance para acertá-lo como teriam se você simplesmente tivesse fugido.

Seu Teleporte pode ser usado em outras pessoas: você pode transportar qualquer quantidade de pessoas e seu equipamento, até o limite de uma pessoa para cada ponto de sua Habilidade + Resistência (se você tem H4 e R3, por exemplo, pode transportar simultaneamente até 7 pessoas). Teleporte também pode ser usado para tentar transportar pessoas CONTRA a vontade delas (os vilões fazem isso o tempo todo, para raptar inocentes ou levar Defensores para armadilhas). Só que, para isso, você deve antes ser bem sucedido em um teste de Habilidade — e a vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Faça um teste de Habilidade: se tiver sucesso, todos os heróis, vilões, monstros e máquinas das redondezas são transportados, mas não os heróis em identidade civil ou cidadãos normais de Tóquio. Não se pode escolher quem vai e quem fica: a Vantagem serve principalmente para evitar que pessoas inocentes sejam feridas durante a batalha — coisa muito importante para um Defensor de Tóquio.

Vôo (2 pontos)

O Defensor típico não pode voar — em geral eles contam com seus veículos para isso. Mas alguns voam, e bem! Podem até viajar para outros planetas, carregar monstros para o Sol...

Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5...

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o Mestre vai exigir um teste de Habilidade (com um redutor de -1 para cada ponto de Habilidade além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

Viagem Dimensional (1 ponto)

O Defensor pode transportar todo o campo de batalha para uma outra dimensão, um mundo virtual de computador ou algum outro lugar inacessível (sabe como é, aquela pedreira manjada onde são filmados todos os combates de filmes japoneses, para economizar a grana das maquetes).

Vantagens Ocasionais

É possível para um Defensor de Tóquio invocar forças sobrenaturais ou utilizar algum poder secreto para livrar-se de alguma enrascada. O Cavaleiro do Zodículo se concentra, faz inflamar o Cosmo, atinge o Sétimo Sentido e descola um ataque espetacular. Diante de um monstro quase invencível, Gibão, o Policial de Palha de Aço, faz materializar em suas mãos uma nova arma incrível. Massacrado por um inimigo superior, o Ninja Girassol recorda-se de algum ensinamento de seu mestre, esquecido lá no fundo da mente, e

consegue aplicar um novo e indefensável golpe. E aquele Poké-Digi-whatever pode, em um momento de desespero, evoluir para uma forma gigantesca e mais poderosa...

Estes são poderes que não estão disponíveis para o Defensor o tempo todo — surgem apenas em caso de grande perigo. São Vantagens ocasionais, que funcionam apenas uma vez.

Você pode, a qualquer momento, comprar uma Vantagem que vai funcionar só uma vez. Fazer isso custa um Ponto de Experiência. Essa Vantagem vai funcionar automaticamente (não é preciso fazer nenhum teste) apenas uma vez, ou durante uma luta inteira, ou até que o Mestre resolva fazê-la desaparecer.

Em caso de grande ameaça, um personagem também pode gastar um Ponto de Experiência para comprar um sucesso automático no teste de uma Vantagem que já tenha. Digamos que seu Bigmon vai receber nas fuças o raio super-mega-giga-blasto-ultra-vibro-proto-nano-neutro-bio-cosmo-nuclear do Overmon: você quer usar sua Armadura/Escudo para se proteger — mas, se falhar no teste de Armadura, é derrota certa. Então, você decide gastar um Ponto de Experiência e ganha um sucesso automático no teste. Não precisa jogar os dados; sua Armadura/Escudo foi perfeitamente capaz de suportar o raio super-mega-giga-blasto-ultra-vibro...

Você só pode comprar uma Vantagem Ocasional ou um sucesso automático se o Mestre deixar — e ele só vai deixar se com isso a história ficar melhor. De qualquer forma, é preciso gastar um Ponto de Experiência para isso. Se você não tiver nenhum, então azar...

Vantagens Criativas

Com autorização do Mestre, você pode colocar algum tipo de diferença em uma Vantagem. Você nunca vai poder fazê-la MELHOR, mas poderá dar-lhe algum defeito e pagar um ponto a menos por ela (nunca menos de 1 ponto no total). Eis algumas idéias:

• O Defensor grita bem alto o nome de seu Golpe Arrasador quando vai usá-lo — o que é uma droga, porque o inimigo sempre vai saber que tipo de ataque ele pretende usar e faz algo a respeito.

• Seu Tamanho Gigante é ativado obrigatoriamente assim que abandona sua identidade civil: sua forma de herói é sempre gigante! Participa normalmente de um Combate de Gigantes, mas só pode enfrentar inimigos de tamanho humano com as penalizações normais.

• A Vantagem tem um ponto fraco qualquer. Sua Armadura/Escudo não funciona contra armas de raio. Seu Aliado/Mascote, Robô Gigante ou Monstro Instantâneo morre de medo de insetos. Uma parte de seu corpo, quando atacada, desativa o Prodígio — pode ser um rabo de mico, uma tatuagem de dragão nas costas, aquela maldita unha encravada...

• Seu Golpe Arrasador funciona apenas quando você está de costas para o sol: o Mestre vai jogar os dados para decidir em que posição você está em relação ao oponente e o sol. Se for meio-dia e o sol estiver a pino, você terá que saltar ou voar para fazer funcionar o Golpe Arrasador; se é noite, bem...

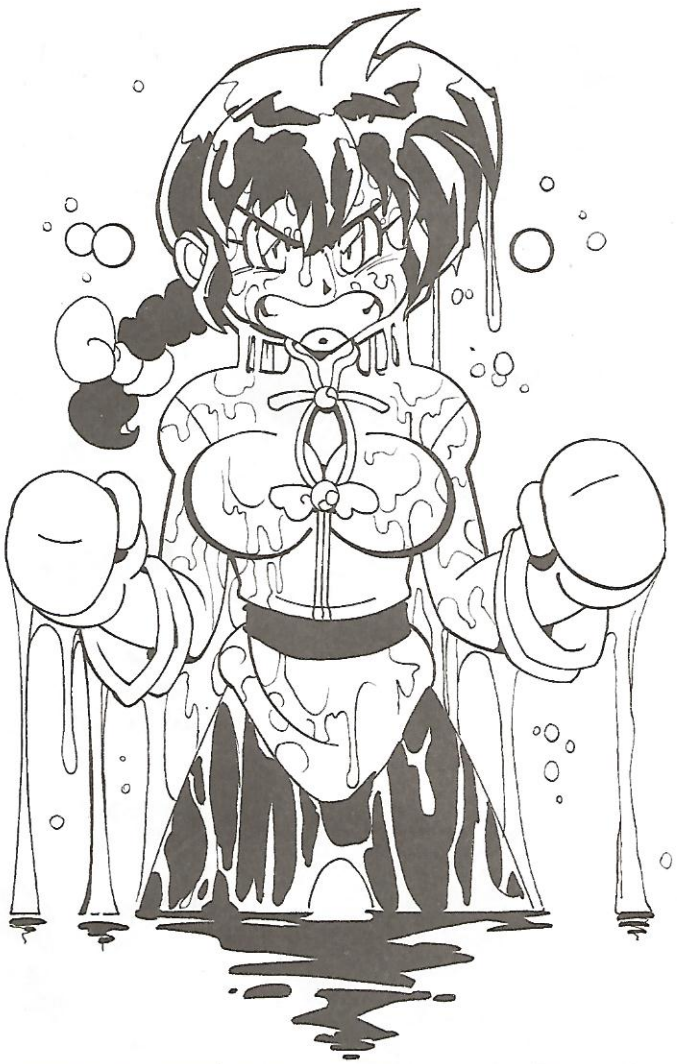
• Sua Forma Alternativa não depende apenas de sua vontade: ela pode ser ativada por alguma outra coisa (não é preciso fazer teste). Você pode ser uma garota boazinha que se transforma em uma garota má quando espirra; ou um garoto que se transforma em garota quando molhado com água fria, e que volta ao normal quando molhado com água quente (estranho, não?).

• Você é tão tímido que sua Vantagem não funciona na presença de alguém do sexo oposto! Nestas condições você pode apenas usar Características e Perícias, fugir ou enfiar a cara no esconderijo mais próximo.

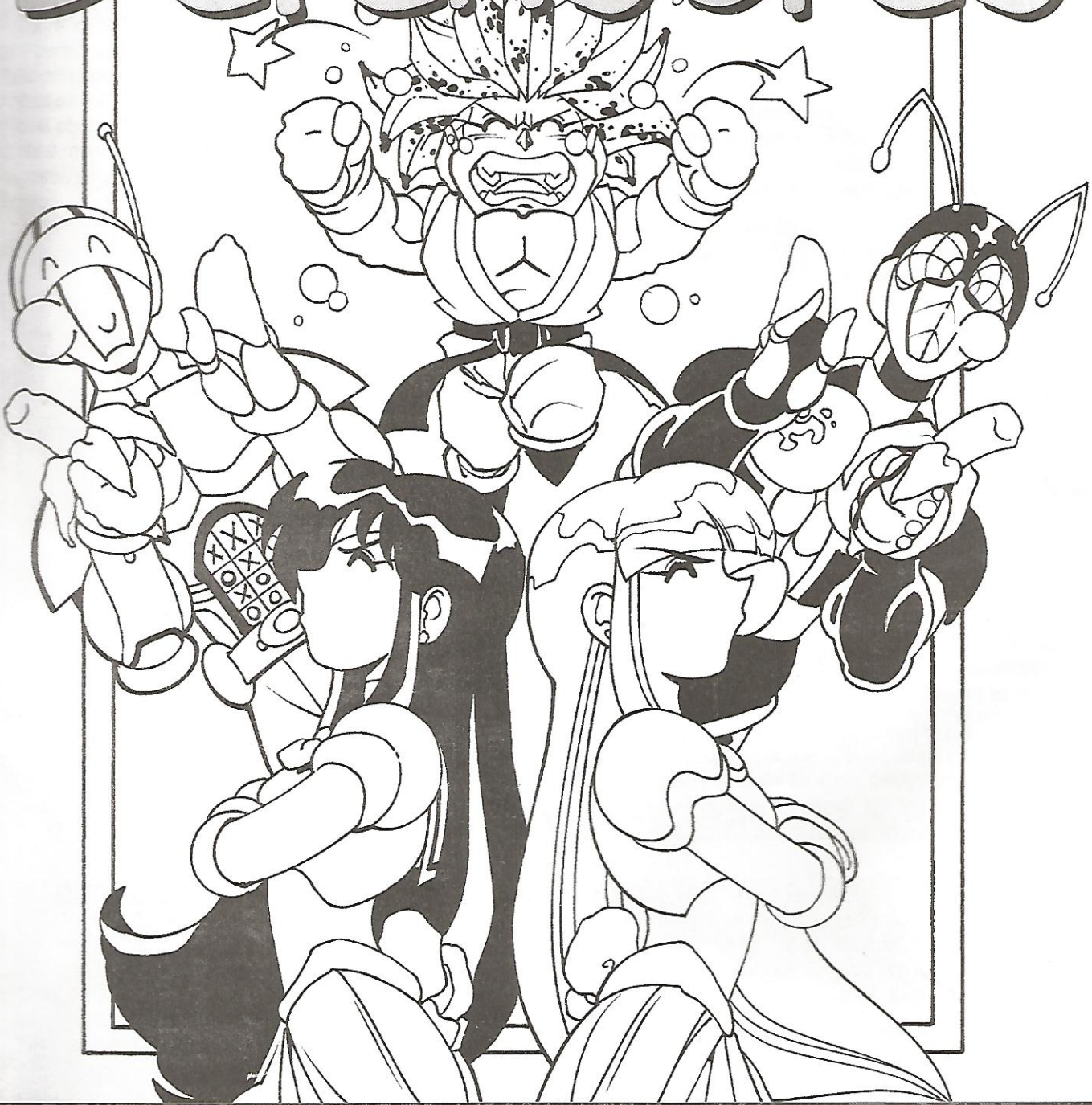
• Você sofre da terrível "Síndrome do Já Ganhei!" Sempre que acaba de utilizar uma Vantagem com sucesso, começa a comemorar e cantar vitória — geralmente dando chance ao inimigo de contra-atacar enquanto você está comemorando!

• Sua Armadura/Escudo, Invisibilidade, Recuperação Espantosa ou Teleporte nunca podem ser usados em outras pessoas; apenas em você mesmo.

• Seu Tamanho Gigante é ativado apenas quando você olha diretamente para a lua cheia (não é preciso fazer teste). Você se torna um bicho muito grande, muito feio e muuuuuiiito mau! Quando isso acontece, o jogador perde o controle sobre o personagem e ele passa a ser controlado pelo Mestre. (Pensou que era só arrancar o próprio rabo e sair detonando, é?)



Tipos de Defensores



Se você não anda vendo muita TV ultimamente e está sem idéias para bolar um Defensor, aqui vai uma lista com os arquétipos mais comuns nas séries japonesas. Você NÃO precisa ter um personagem igual a nenhum deles — são só sugestões.

Alienígena com Armadura da Hora

Também conhecido como Policial do Espaço — ainda que, às vezes, não faça parte de polícia nenhuma. Veio de um planeta longínquo em uma galáxia longínqua a bordo de uma nave gigante que se transforma em robô gigante, mesmo que seja apenas para chutar tanques ou derrubar aviõezinhos inimigos com tabefes.

Você usa uma armadura reluzente que se materializa em seu corpo, e um capacete que faz todos confundirem você com um piloto de Fórmula 1. Sua tarefa é proteger a Terra contra algum vilão ou império maligno que planeja dominá-la — mas seu robô gigante costuma causar muito mais estragos à cidade que os monstros invasores!

Não adianta disfarçar o Policial do Espaço de "guerreiro virtual" ou outra bobagem: ele vai continuar o mesmo, apenas mais ridículo que o normal — e com uma música muito, mas MUITO pior!

Melhores Perícias: Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Investigação, Mecânica, Pilotagem.

Melhores Vantagens: Aceleração, Aliado/Mascote, Arma Especial, Cura para o Mal, Golpe Arrasador, Máquina, Sentidos Especiais, Viagem Dimensional, Vôo.

Herói com Roupa Colante, Integrante de um Grupo de Cinco

Você veste roupa colante, usa capacete e faz parte de um grupo de cinco super-heróis — EXATAMENTE CINCO, nem um a mais ou a menos. São sempre três homens e duas mulheres — ou três homens, uma mulher e um imbecil. Os homens usam roupa vermelha, verde, azul ou negra (em um legítimo grupo de cinco, o líder SEMPRE usa roupa vermelha); as mulheres usam roupa branca, rosa ou amarela; os imbecis usam qualquer cor que der na telha, talvez com bolinhas.

Melhores Perícias: Acrobacia, Arrombamento, Furtividade, Investigação, Lábia, Moral, Pilotagem, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aliado/Mascote, Genialidade (pelo menos um do grupo), Golpe Arrasador, Máquina, Paralisia.

Homem Mutante com Cara de Gafanhoto

Você estava sossegado em sua festa de aniversário quando foi capturado por uma corporação diabólica, que fez cirurgias em seu corpo — transformando você em um homem mutante, com cara de gafanhoto e sangue de barata. Você recebeu poderes sobre-humanos, uma armadura lustrosa e olhões vermelhos multifacetados, mas resolve se revoltar contra os vilões e usar seus novos poderes para deter os planos dessa corporação a qualquer custo. Os membros da corporação vivem se perguntando: "DE QUEM FOI AQUELA IDÉIA IDIOTA, AFINAL?!"

Melhores Perícias: Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Escalada, Furtividade, Investigação, Montaria, Natação, Pilotagem, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aceleração, Arma Especial, Forma Alternativa, Golpe Arrasador, Invisibilidade, Máquina, Paralisia, Recuperação Espantosa, Sentidos Especiais.

Homem Prateado com 50 Metros de Altura

Você é um alienígena que veio de um planeta chamado M-Qualquer Coisa. Quando em sua identidade terrestre, você se parece com um humano normal (com feições orientais, não se esqueça!) e faz parte de um esquadrão especial qualquer; mas, na hora de impedir que os monstros destruam Tóquio, você se torna um gigante com cinqüenta metros de altura — e, durante sua luta com o monstro, ambos acabam derrubando metade de Tóquio.

Uma variante deste tipo de herói são os Boiolas Tatuados de Beverly Hills (vocês se lembram?), uma mistura de Homem Prateado com 50 Metros de Altura e Heróis de Roupa Colante, Integrantes de um Grupo de Cinco. Claro que não se tratam de legítimos Defensores — mas são imitações tão descaradas que dão para o gasto...

Melhores Perícias: Alerta, Disfarce, Investigação, Moral, Pilotagem, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aliado/Mascote, Arma Especial, Forma Alternativa, Golpe Arrasador, Paralisia, Recuperação Espantosa, Sentidos Especiais, Tamanho Gigante (claro!), Vôo.

Estudante Colegial Superpoderosa

Você era apenas uma garotinha pré-adolescente, lá pelos doze anos, absolutamente normal. Não tinha nem ao menos perfil psicológico de super-herói — era chorona, covarde, metida, vaidosa, esnobe ou todas essas coisas juntas! Então, um dia, você foi escolhida pelo destino, pela nobreza de seu coração, ou por suas longas pernas, para receber poderes incríveis e proteger Tóquio.

Sua roupa de Defensora será uma variante de uniforme escolar ou de marinheiro, talvez com algumas peças de armadura por cima — mas sempre muito mais curta do que deveria: em Tóquio, não há coisa mais sexy que garotinha em uniforme (gosto não se discute...).

Melhores Perícias: Acrobacia, Alerta, Disfarce, Escalada, Gostosura, Investigação, Lábia, Natação, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aceleração, Aliado/Mascote, Arma Especial,

Armadura/Escudo, Cura para o Mal, Forma Alternativa, Genialidade, Golpe Arrasador, Paralisia, Sentidos Especiais, Teleporte, Viagem Dimensional.

Ninja com Armadura Colorida

Você é um adolescente muuuito azarado, nascido em uma família que descende dos antigos ninja; seu pai é um mestre ninja e obriga você a treinar vinte e cinco horas por dia. Você nunca tem tempo de zonear no shopping, azarar as minas ou jogar RPG. Como ninja, você sabe se esconder nas sombras como ninguém — o que é um milagre, pois seu mestre obriga você a usar uma armadura ridícula com cores berrantes.

Apesar de treinado em artes ancestrais milenares, desenvolvidas há cinco mil anos, você também sabe usar armas de fogo ultramodernas. Pode até ter um carro computadorizado ou um robô gigante, que ninguém vai estranhar.

Melhores Perícias: Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Disfarce, Escalada, Furtividade, Investigação, Lábia, Moral, Natação, Pilotagem, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aceleração, Golpe Arrasador, Invisibilidade, Paralisia, Sentidos Especiais, Teleporte.

Imitação Japonesa do Robocop

Você é resultado de um plágio: fazia parte da Força Policial de Tóquio quando sofreu um grave acidente, e os cientistas resolveram transformar você em uma versão nipônica do Robocop. O coldre de sua pistola fica embutido na coxa direita, mas sempre pode usar outras armas de tamanho muito maior que surgem do nada. Você anda com as pernas duras, igualzinho ao monstro de Frankestein, mas no momento de uma luta ganha a agilidade do Van Damme! E, embora tenha sido totalmente reconstruído, você pode voltar à forma humana quando quiser (sabe Deus como).

Como variação, em vez de ser robô, você pode usar uma armadura cibernética (o que, no final, é a mesma coisa). Por incrível que pareça, nem sempre você luta contra monstros; aparecem alguns andróides de vez em quando, mas na maior parte das vezes sua missão será entrar em um prédio em chamas para salvar alguma criancinha idiota ou bandido foragido que se meteu lá dentro. Depois do salvamento você tira o capacete e mostra o rosto ensopado de suor — mesmo que tenha usado a armadura só por trinta segundos...

Melhores Perícias: Alerta, Arrombamento, Disfarce, Investigação, Mecânica, Moral, Pilotagem, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aceleração, Aliado/Mascote, Arma Especial, Armadura/Escudo, Cura para o Mal, Força/Artilharia de Gigante, Forma Alternativa, Golpe Arrasador, Máquina, Paralisia, Sentidos Especiais, Vôo.

Treinador de Pokémonstro

A última moda em Defensores! Você é um garoto(a) comum, sem superpoderes, mas que consegue um ou mais monstros-companheiros treinados para lutar por você. (Hmm... pensando bem, QUE garoto não gostaria disso?)

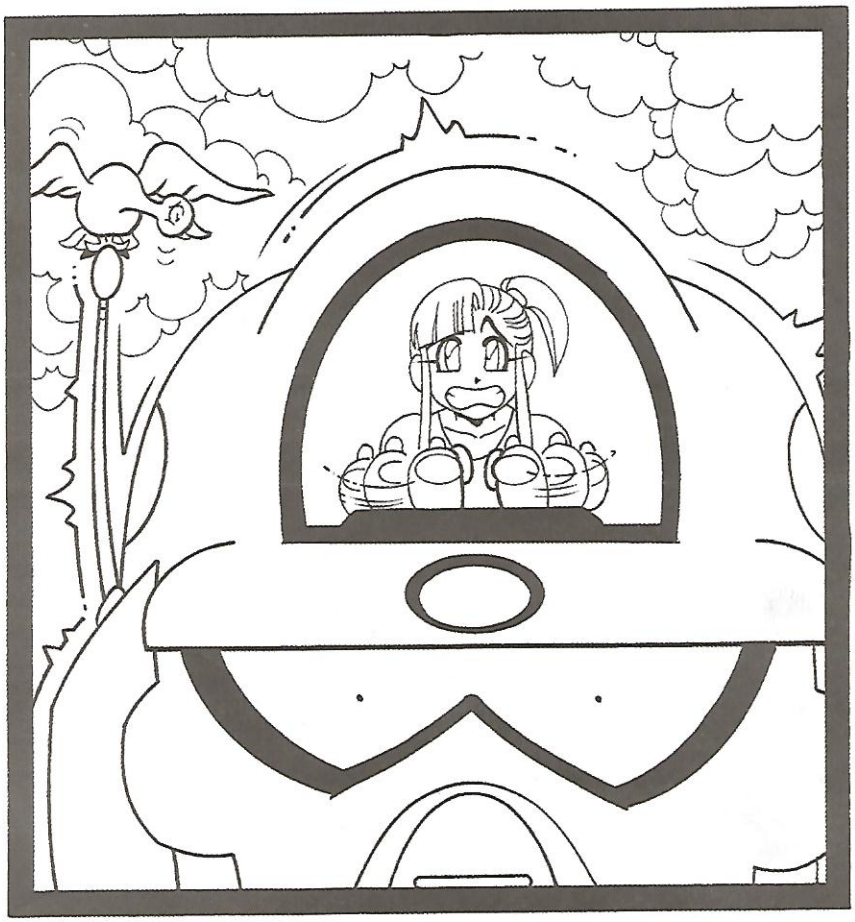
A forma como você conseguiu seu primeiro monstro pode variar. Você salvou sua vida? Ele salvou sua vida? Você o capturou, conquistou e treinou? Ganhou de um rival em combate? O Destino decidiu que vocês ficariam juntos? Comprou no pet shop?

Os Defensores Treinadores ficam muito amigos de seus Pokémonstros; já os vilões usam os bichos apenas como força de combate. Quanto melhor você tratar seu Digi... digo, Pokémonstro, menos ele vai pisar na bola com você. Ou não! Você se lembra muito bem de como o Charizard se comportava, né?

Melhores Perícias: Alerta, Disfarce, Escalada, Gostosura, Furtividade, Investigação, Lábia, Montaria, Moral, Natação, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aliado/Mascote (quanto mais, melhor), Genialidade, Recuperação Espantosa, Sentidos Especiais.

Piloto de Robô Gigante



Este Defensor não tem super-poderes. É apenas um cara normal — com habilidades muito acima de um cidadão normal de Tóquio, mas ainda assim normal. Ele combate monstros a bordo de uma máquina; quase sempre um robô gigante, mas pode ser também um veículo — ou ambos, como aqueles caças espaciais que se transformam em robôs.

Normalmente o piloto faz parte de um esquadrão ou exército que usa robôs gigantes regularmente. Também pode acontecer que ele seja o único capaz de operar aquele tipo de máquina, ou então o robô apenas caiu em seu quintal! Fora de seu robô, o piloto não vale quase nada — é como qualquer Defensor em sua identidade civil.

Uma variação deste tipo de defensor é aquele que não pilota um robô gigante, mas controla um. Ou então tem algum arma hiperpoderosa, que funciona apenas quando usada por ele. Uma arma assim como uma tal pistola Zillion que desintegra qualquer negócio...

Melhores Perícias: Alerta, Escalada, Furtividade, Investigação, Lábia, Mecânica, Moral, Pilotagem, Rastreio.

Melhores Vantagens (para você e sua Máquina): Arma Especial, Armadura/Escudo, Força/Artilharia de Gigante, Genialidade, Golpe Arrasador, Máquina, Paralisia, Recuperação Espantosa, Sentidos Especiais, Tamanho Gigante, Vôo.

Guerreiro Z, GT, WC, PQP...

O pico evolucionário dos Defensores! Você é um lutador com poder para arrasar cidades, destruir frotas de naves, detonar planetas, mover-se em gravidades superpesadas...

Estes Guerreiros estão sempre sofrendo metamorfoses e ficando mais e mais fortes — o que não adianta nada, pois o próximo oponente será sempre mais forte ainda! Apesar de seu superpoder cósmico, alguns mistérios cercam as habilidades destes Defensores. Eles voam a velocidades incríveis, mas conseguem demorar vários episódios para chegar ao local de um combate. Resistem a ataques que fariam uma montanha ruir, mas morrem de medo de injeção. E quanto mais apanham, mais poderosos ficam, mas nunca fazem uso inteligente desse recurso. (Menos o Vegeta, abençoado seja!)

O Guerreiro Z, GT, sei-lá-o-quê, não pode ver ninguém mais poderoso que ele — vai logo querendo lutar com o cara! Existe apenas uma coisa que este Defensor realmente teme: a mulher que ama! Por falar nisso, ainda é desconhecida a forma como esses Defensores arrumam namorada; nenhum deles consegue ser mais sensual ou sedutor que uma caixa de papelão!

Melhores Perícias: Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Disfarce, Investigação, Lábia, Montaria, Moral, Natação, Pilotagem, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aceleração, Aliado/Mascote, Força/Artilharia de Gigante, Forma Alternativa, Golpe Arrasador, Membros Elásticos, Paralisia, Recuperação Espantosa, Tamanho Gigante, Teleporte, Vôo.

Superprofissional

Por incrível que pareça, nem todos os Defensores usam armaduras brilhantes, uniformes de cores berrantes, gritos histéricos e veículos parecidos com brinquedos. Você pode Defender Tóquio simplesmente trabalhando — em geral como agente da lei. Policiais, detetives, agentes secretos, artistas, pilotos... até professores e estudantes podem ser defensores!

A diferença entre um Superprofissional e o profissional normal é que o primeiro costuma ser o MELHOR do mundo! Um detetive Defensor consegue tiros, saltos e escapadas para matar de inveja James Bond — e ainda ter alguma mania bizarra, como ser louco por lingerie! Policiais Defensores, mesmo sem armaduras robocópicas e robôs gigantes, conseguem vencer os monstros. Um estudante de escola pública pode salvar Tóquio com seu treinamento em artes marciais (mesmo que se transforme em menina quando molhado com água fria...).

Melhores Perícias: todas. Ele deve ter pelo menos UMA Perícia!

Melhores Vantagens: Aliado/Mascote, Golpe Arrasador, Máquina, Recuperação Espantosa.

Cavaleiro de uma Coisa Qualquer

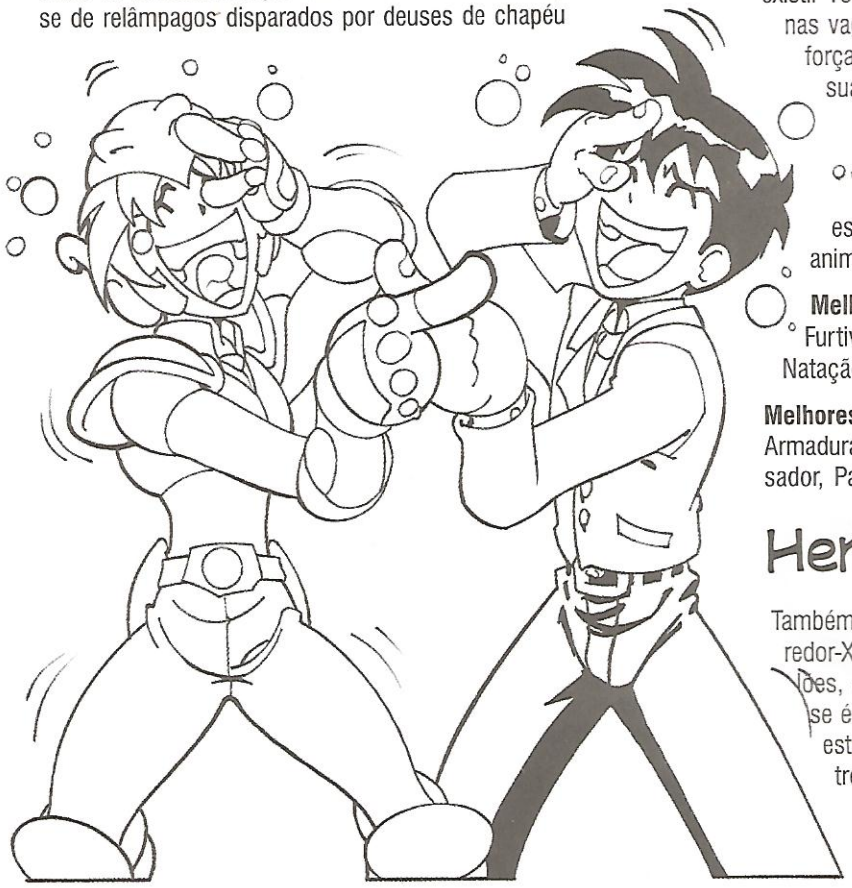
Você foi treinado para desenvolver uma energia mística misteriosa, que parece aumentar cada vez que você apanha. Veste uma armadura metálica de utilidade duvidosa, que não protege seu ventre, rosto, coxas, virilha e outras partes mais vulneráveis. Essa armadura só pode ser consertada com sangue — o que não é problema, porque isso você tem sobrando. Embora o corpo humano contenha apenas cinco litros e meio de sangue, você é capaz de sangrar umas cem vezes mais; seus ferimentos jorram tanto sangue que seus inimigos correm o risco de se afogar nele!

Melhores Perícias: Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Escalada, Gostosura, Furtividade, Investigação, Moral, Natação, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aceleração, Aliado/Mascote, Arma Especial, Armadura/Escudo, Cura para o Mal, Golpe Arrasador, Invisibilidade, Paralisia, Recuperação Espantosa (não saia de casa sem ela!), Sentidos Especiais, Teleporte.

Game Fighter

Você está entre os melhores lutadores do mundo, participando de grandes torneios em ilhas remotas, templos ocultos, arenas particulares, outros mundos ou apenas nas ruas. São lutas como nenhuma outra: mutantes amazônicos disparando relâmpagos contra indianos feitos de borracha; ninjas renascidos do inferno esquivando-se de relâmpagos disparados por deuses de chapéu engraçado; vampiros galantes detonando lindas sucubus e múmias ancetrais. Assim é o mundo dos Game Fighters: cheio de gente beeem esquisita, mesmo para os padrões dos Defensores!



Um Game Fighter sempre tem algum grande objetivo para continuar lutando. Geralmente é algo que só pode ser atingido quando chegar à final do torneio: vingar uma morte, punir um criminoso, testar sua habilidade, provar sua força ao mundo... qualquer motivo serve para cobrir os inimigos de porrada!

Melhores Perícias: Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Disfarce, Escalada, Gostosura, Furtividade, Investigação, Lábia, Moral, Natação, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aceleração, Aliado/Mascote, Forma Alternativa, Genialidade, Golpe Arrasador, Invisibilidade, Membros Elásticos, Paralisia, Recuperação Espantosa, Sentidos Especiais, Teleporte, Vôo.

Samurai com Cara de Bicho de Pelúcia

Meio fora de moda, mas ainda lembrado pelos fãs mais antigos (embora seja algo que eu GOSTARIA de esquecer...). Em sua identidade civil, você é um humano normal — mas, quando adota sua forma de herói, fica parecido com algo que fugiu de um episódio dos Thundercats: você tem corpo humano e cabeça de leão, tigre, pantera negra, leão branco ou algum outro gato grande.

Este tipo de Defensor era mais freqüente no Japão feudal, antes de existir Tóquio: ainda sem uma grande cidade para proteger, ele apenas vagava sem rumo, em busca de povoados oprimidos pelas forças do Grande Vilão. Ele é raro nos dias de hoje (até porque suas reprises acabaram...), mas ainda pode existir.

Um Samurai Com Cara de Bicho de Pelúcia raramente tem armas de fogo, veículos e outras coisas "tecnológicas" — mesmo no mundo moderno, ele ainda prefere uma boa espada e um fiel cavalo. Qualquer Defensor com cara de animal se encaixa na categoria, incluindo tartarugas!

Melhores Perícias: Acrobacia, Alerta, Disfarce, Escalada, Furtividade, Investigação, Lábia, Montaria, Moral, Natação, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aceleração, Aliado/Mascote, Arma Especial, Armadura/Escudo, Cura para o Mal, Forma Alternativa, Golpe Arrasador, Paralisia, Recuperação Espantosa, Sentidos Especiais.

Herói Penetra

Também conhecido como "O Indeciso Misterioso" ou apenas "Corredor-X". Em certo momento, no meio da briga entre heróis e vilões, aparece um sujeito esquisito: ninguém sabe qual é a dele, se é um herói ou vilão; às vezes ele ajuda os heróis quando estão sendo derrotados — mas, de vez em quando, dá uma tremenda surra neles.

O Herói Penetra pode ter várias origens: alguém que tenha antigas contas a acertar com um dos heróis, e

não permite que ele seja morto por ninguém que não seja ele próprio; um sexto super-herói para ajudar aquele grupo de cinco; um antigo Defensor que havia se aposentado e resolveu voltar à ação; ou um inimigo criado pelos vilões, e que agora mudou de lado. O Herói Penetra sempre tem uma roupa de cor diferente dos heróis (se sobrou alguma), e muito mais bacana. Ele não irá fazer parte do grupo — afinal, ali já tem gente demais! —, sempre agindo por conta própria.

Cada grupo de Defensores pode ter apenas UM Herói Penetra!

Melhores Perícias: todas, MENOS Gostosura!

Melhores Vantagens: todas, MENOS Cura para o Mal.

Vilão Arrependido

No decorrer da série, muitas vezes acontece de um inimigo mudar de lado. Um e outro Cavaleiro de Ouro, um homem-crocodilo gigante, uma mulher de voz grossa, um Saiya-jin rabugento, um carinha de roupa verde que depois começa a usar branco... todos eram vilões e, um dia, passaram para o lado dos caras bons.

Você era um dos muitos atacantes de Tóquio, mas algo aconteceu e fez você desistir de sua vida de maldades. Talvez o Vilão Arrependido esteja cansado de ser cruel, talvez tenha se apaixonado por uma Defensora, talvez tenha causado a morte de bom companheiro... ou talvez apenas não tenha conseguido aquele aumento de salário que pediu para o chefe! De qualquer forma, o Vilão Arrependido foi esperto e percebeu a tempo que os Defensores sempre vencem — então o melhor mesmo é ficar com eles, antes que seja feito em pedacinhos!

Melhores Perícias: Acrobacia, Alerta, Arrombamento, Disfarce, Escalada, Furtividade, Investigação, Mecânica, Montaria, Moral, Pilotagem, Rastreio.

Melhores Vantagens: Aceleração, Arma Especial, Armadura/Escudo, Força/Artilharia de Gigante, Genialidade, Golpe Arrasador, Invisibilidade, Máquina, Recuperação Espantosa, Sentidos Especiais, Tamanho Gigante, Teleporte, Vôo.

Os Episódios e a Série

"Vamos jogar uma aventura?" pode parecer uma frase estranha, mas só para quem não está acostumado ao vocabulário RPGista. Em RPG, uma aventura é o mesmo que uma história.

Uma aventura não é o mesmo que uma partida ou sessão de jogo: uma partida geralmente tem início quando o Mestre e os jogadores se reúnem à volta da mesa com seus dados, livros e fichas de personagem, e termina quando eles vão embora. Mas nesse meio tempo uma aventura poderia estar começando, continuando ou terminando.

É como se fosse uma história dividida em capítulos, sendo interrompida porque o tempo acabou e para que o grupo continue outro dia. Exatamente como na maioria das séries japonesas: quando foi que você viu uma batalha de Dragon Ball durar um único episódio?

Em RPG existem aventuras curtas, que os jogadores conseguem completar em apenas uma tarde; ou muito longas, repletas de túneis, labirintos e passagens secretas, que podem exigir muitos meses para serem solucionadas. Mas elas têm pelo menos uma coisa em comum: todas as aventuras têm fim.

A Campanha

Então o que acontece quando uma aventura termina? Uma conseqüência comum é que os aventureiros sobreviventes ficam mais poderosos. Em **Defensores de Tóquio**, como em quase todos outros os RPGs, o Mestre recompensa os heróis bem sucedidos com Pontos de Experiência — que o jogador pode usar para comprar mais poderes, vantagens ou habilidades para seu personagem.

Ora, se os heróis agora são mais poderosos, então os jogadores vão querer usá-los de novo! O grupo sempre pode jogar outra aventura, e outra, e outra, sempre com heróis mais fortes e desafios ainda maiores. A melhor coisa é que esses personagens não acumulam apenas poder, tesouros e itens mágicos — eles também fazem história. Seus erros e acertos passados ficam marcados.

Assim, aos poucos, o mundo imaginário dos jogadores vai se tornando mais complexo. Os eventos se sucedem e tornam-se parte de uma história maior. Aquele casal de vilões paspalhos e o gato que vocês derrotaram vão atacar de novo (e serão derrotados de novo!). O irmão mais velho do vilão que vocês destruíram vai querer vingança. O velho cientista que teve sua filhinha salva vários episódios atrás pode surgir de repente, após meses de trabalho, com uma nave espacial ou robô gigante para oferecer aos Defensores como agradecimento...

Quando esse tipo de coisa acontece, quando as aventuras se encaixam umas nas outras para formar uma grande saga, então temos aquilo que os RPGistas chamam "campanha". Aventuras têm começo, meio e fim. Campanhas, por outro lado, podem durar indefinidamente.

Uma campanha é a história completa dos heróis, desde sua primeira aventura — assim como um monte de episódios forma a saga de um herói do anime. Alguns podem ter morrido, outros novos apareceram, mas quase tudo gira em volta do grupo. Muitos RPGistas jogam campanhas sem ao menos desconfiar que estão fazendo isso. Eles terminam aventura e depois começam outra, no mesmo mundo, com os mesmos personagens.

Jogar uma campanha exige compromisso e regularidade. O normal é que os jogadores se reúnam uma vez por semana (a escolha tradicional são as tardes de sábado ou domingo) para jogar durante três, quatro horas ou mais. A campanha costuma ficar prejudicada quando os jogadores faltam ou quando o grupo não pode se reunir com freqüência, pois fica difícil manter o ritmo.

Jogar campanhas é fascinante e envolvente — é quase como ter uma outra vida, em uma realidade diferente. Mesmo assim, há quem prefira jogar aventuras fechadas em vez de campanhas.

Como Fazer uma Aventura?

Inventar uma aventura de RPG é mais ou menos como escrever um roteiro de cinema, TV ou quadrinhos. Você precisa conseguir papéis para os jogadores, pensar em personagens coadjuvantes, imaginar o lugar da ação, pensar na duração da aventura, e decidir qual a missão que os Defensores devem cumprir para vencer.

Os Personagens: aqui definimos o "elenco" da aventura, os Defensores que devem participar dela, e que poderes eles podem ter. Algumas encaixam melhor com certos tipos de Defensores e poderes, outras não. Por exemplo, se você não pretende ter nenhum monstro gigante na história, não deveria deixar os Defensores possuírem acesso a Tamanho Gigante, Força/Artilharia de Gigante ou Máquinas Gigantes. O Mestre deve examinar com cuidado cada personagem jogador que vai participar da aventura.

Uma aventura também não está completa sem os personagens coadjuvantes, os NPCs. Eles são feitos quase da mesma forma que os Defensores, usando uma Ficha de Personagem e tudo o mais — mas nem sempre isso é necessário. Por exemplo, o patrão rabugento do herói que trabalha como fotógrafo em um grande jornal de Tóquio não precisa de uma Ficha; ele é apenas um cara que grita o tempo todo!

O Lugar: onde sua aventura vai acontecer? Em Tóquio, como sempre? Mas em que parte de Tóquio? O centro urbano, com seus engarrafamentos (piores até que em Sampa e Nova York!) e prédios à vontade para derrubar? Na baía, onde os monstros aguardam adormecidos sob o mar, esperando o momento de acordar? Aquela pedreira manjada de sempre, onde acontecem metade dos combates entre Defensores e vilões? Ou talvez fora de Tóquio, em algum outro país — ou mesmo em outros planetas!

Existem vários lugares básicos em **Defensores de Tóquio:** o Centro de Tóquio, a Baía de Tóquio, os Arredores de Tóquio, o Campo de Batalha, os Outros Países, o Espaço e o Covil do Vilão. Eles são explicados mais adiante.

A Missão: quando você é um Defensor, você tem algum tipo de grande missão ou objetivo para cumprir. Ser o lutador mais forte do mundo? Ser o maior Treinador de Pokémonstros do mundo? Impedir que um Grande Vilão domine o mundo? Retornar a seu próprio mundo? Reunir todos aqueles cards mágicos que você espalhou sem querer pelo mundo?

Esta é a situação geral da campanha, uma coisa que estará sempre presente na vida dos Defensores. Cada uma de suas aventuras estará, em geral, ligada a esse grande objetivo de alguma forma. E que aventura será essa? Destruir o monstro da semana? Desligar alguma máquina diabólica? Encontrar a cura para algum novo tipo de doença? Impedir o choque de um asteróide contra a Terra? Contar uma piada para o Senhor Kaioh? Inaugurar uma pizzaria e contratar as Sailors como entregadoras a domicílio?

Tenha certeza de que os jogadores conhecem o objetivo da aventura, ou eles vão apenas ficar trombando entre si, caindo em armadilhas improvisadas ou encontrando NPCs aleatórios. No entando, pode ser que eles PREFIRAM ficar tropeçando. Nesse caso, deixe que se divirtam; Tóquio pode esperar mais um pouco!

O Improviso: uma coisa o Mestre deve lembrar sempre — uma aventura de RPG NUNCA acontece exatamente como ele espera. Os RPGistas têm a incrível capacidade de fugir dos roteiros pré-determinados!

Se isso acontecer, tente trazê-los de volta ao caminho que você havia designado. Se não conseguir, mude a história para que se ajuste ao novo caminho. Deixe as coisas rolarem. Digamos que a missão dos Defensores era caçar um vilão escondido no Himalaia... mas, em vez disso, eles resolvem rodar um filme e contratar as Combatentes Mágicas de Rayworld como estrelas. No problema!

Esqueça o Himalaia e coloque o vilão escondido nas locações de filmagem, atrapalhando os planos dos heróis. O vilão poderia estar disfarçado como uma das Combatentes. O vilão poderia até esconder uma mensagem hipnótica subliminar no filme para hipnotizar a platéia, como parte de um novo plano para dominar o mundo. O impossível existe apenas no resto do mundo; aqui é Tóquio!

E mesmo que os Defensores sigam por um caminho tão diferente que você não consiga aproveitar seus monstros, vilões e armadilhas, deixe pra lá! Você poderia trapacear para recuperar o controle ("O Mestre Kaioh-Kame teleporta vocês de volta para onde estavam... não, vocês não podem fazer testes de Resistência!"), mas fazer isso o tempo todo deixará os jogadores frustrados. Então não faça! Deixe-os fazer o que quiserem. Se está sendo divertido, isso é o que importa. Além disso, se os Defensores não chegaram a passar pela primeira cena da aventura que você havia planejado, você sempre pode guardá-la para outro dia...

Os Episódios

Uma aventura típica de **Defensores de Tóquio** não é nada difícil de bolar. 99% das aventuras de mangá e anime envolvendo ataques a Tóquio seguem os seguintes passos:

• Os Defensores começam em suas identidades civis, lidando com algum probleminha rotineiro em casa, na escola, na delegacia de polícia ou onde quer que vivam. ("Senhor Tommy, você não pode usar esse relógio com musiquinha dos Power Dangers na sala de aula. Entregue-o agora mesmo!")

• O Grande Vilão envia um novo monstro recém-criado para as ruas de Tóquio, atacando transeuntes à vontade. O monstro vem acompanhado por alguns Soldados Capengas e pelo menos um General.

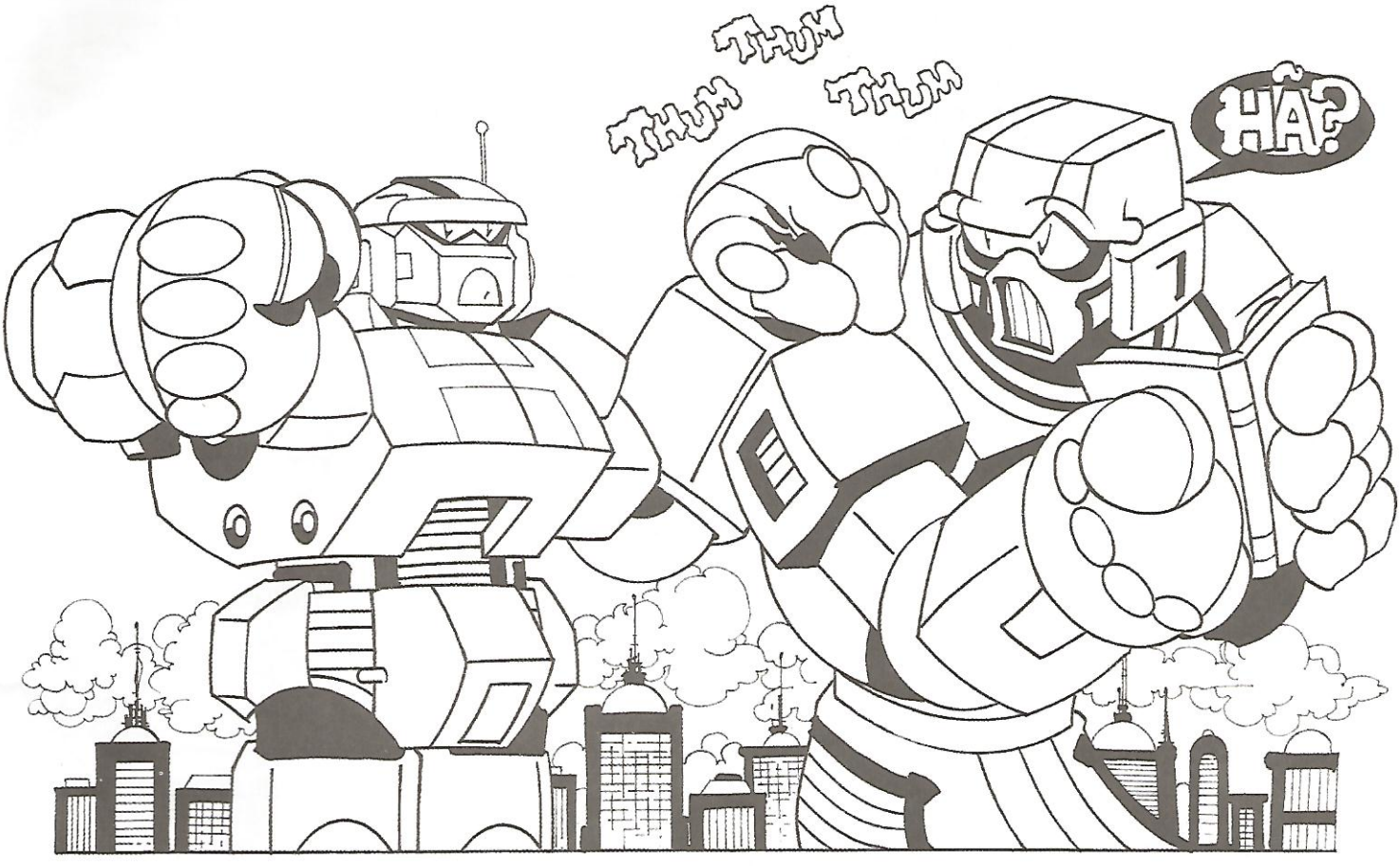
• Os Defensores ficam sabendo sobre o monstro, adotam suas formas de herói e partem para o ataque. Geralmente, durante o primeiro confronto, eles descobrem que o novo monstro possui algum poder especial com o qual eles não contavam — ou está protegido contra os heróis de alguma forma, com um refém ou coisa assim. Eles não conseguem vencer. Precisam recuar e bolar uma nova estratégia.

• O monstro aproveita a ausência dos heróis para continuar a devastação, enquanto os vilões gargalham com a vitória momentânea. Os Defensores estão ocupados desenvolvendo algum plano mirabolante, invenção aloprada, arma secreta ou nova técnica ninja que consiga vencer o inimigo.

• Agora devidamente preparados, os Defensores atacam novamente. Desta vez eles conseguem destruir o monstro. A aventura termina aqui, ou:

• O Grande Vilão, ou uma criatura especial a seu serviço, dispara de seu único olho um raio incrível e transforma os restos do monstro Derrotado em um monstro gigante. Segue-se um combate final entre o monstro e os robôs, veículos e heróis gigantes do time dos Defensores.

• O Grande Vilão amaldiçoa os Defensores pela nonagésima vez, jurando que na próxima luta ele será vitorioso. Os Defensores retornam à sua forma civil e terminam a aventura com algum



chavão heróico ou piadinha beeem idiota e sem graça. ("O monstro flamejante tentou acabar com a gente, mas ele é que saiu queimado! Ha, ha, ha, ha, ha, ha, ha!")

A Série

Uma campanha de RPG funciona exatamente como uma série de TV, acompanhando a saga dos heróis desde sua origem até a batalha final contra o Grande Vilão. Em geral, uma série segue os seguintes passos:

• **Episódio Piloto:** o Grande Vilão e suas forças chegam do espaço, emergem de um reino subterrâneo, saltam de outra dimensão ou seja lá o que for, e começam seu ataque a Tóquio. Os Defensores, até então em suas identidades civis, revelam seus poderes pela primeira vez — ou os recebem de alguma força benevolente — para repelir a invasão. Neste episódio eles destroem seu primeiro monstro, de tamanho normal.

• **Segundo Episódio:** descobrindo que Tóquio tem Defensores, o Grande Vilão resolve criar um monstro mais poderoso. Os heróis vencem novamente, mas desta vez o monstro Derrotado retorna em tamanho gigante. Os Defensores usam seus robôs gigantes e outros recursos para derrubar novamente o bicho.

• **Segundo Episódio:** descobrindo que Tóquio tem Defensores, o Grande Vilão resolve criar um monstro mais poderoso. Os heróis vencem novamente, mas desta vez o monstro Derrotado retorna em tamanho gigante. Os Defensores usam seus robôs gigantes e outros recursos para derrubar de novo o bicho.

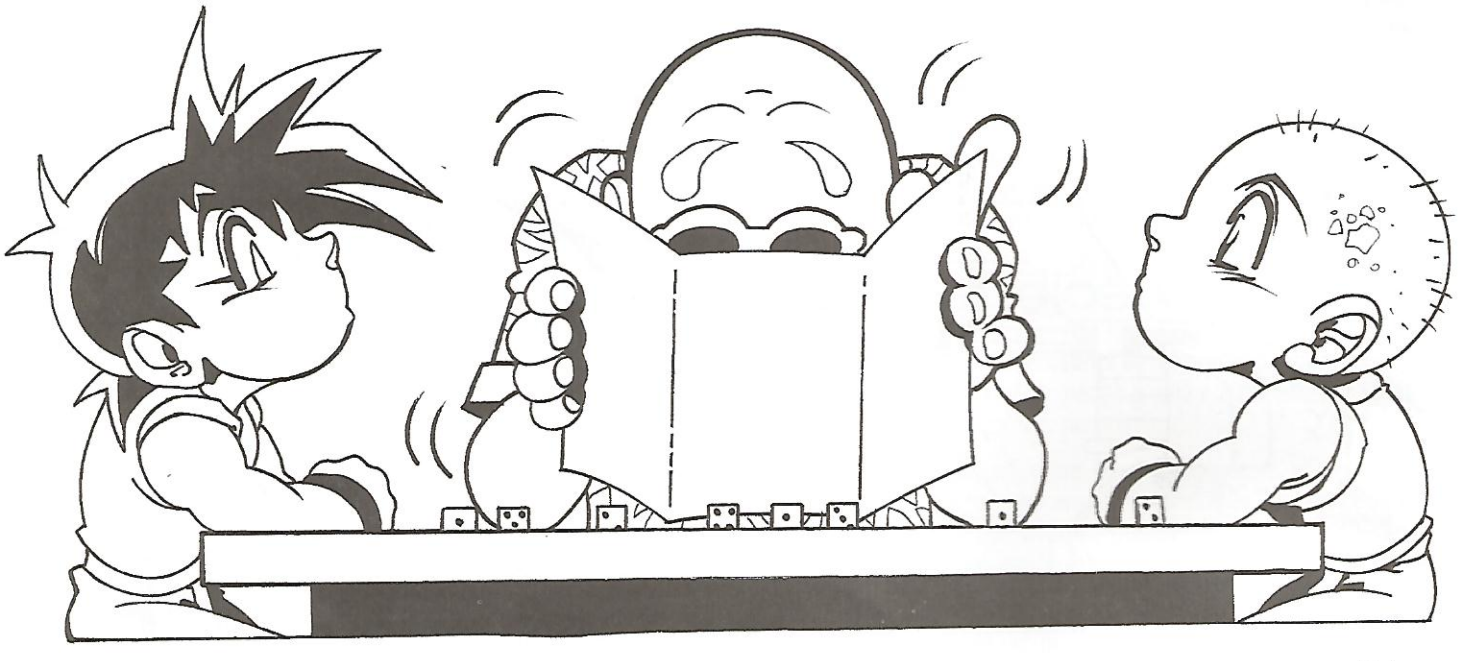
• **Quarenta Episódios Seguintes:** o Grande Vilão prossegue criando monstros cada vez mais poderosos e com poderes diferentes. Os Defensores liquidam pelo menos um monstro por aventura. Durante a série os Defensores aumentam suas habilidades (ganhando montes de Pontos de Experiência), descolam novas técnicas, ganham novas armas e ficam cada vez mais poderosos.

• **Episódios Finais:** o Grande Vilão começa a enviar seus Generais, mais poderosos que qualquer monstro, para combater os Defensores pessoalmente. Alguns, quando derrotados, arrependem-se de sua vida de maldades e passam para o lado dos heróis; todos os outros são destruídos.

• **Episódio Final:** sem mais ninguém no caminho, os Defensores partem para o ataque final contra o Grande Vilão. Eles invadem sua base/nave/caverna/quartel-general (inacessível até agora), passam por montes de armadilhas e chegam à câmara onde o Grande Vilão planejava todos os seus ataques. Após uma batalha épica, o Grande Vilão é destruído. Os Defensores se aposentam e nunca mais são vistos; quando um novo perigo ameaçar Tóquio, eles serão substituídos por novos heróis com nomes, visual e poderes parecidos.

Ok, nem TODAS as séries japonesas são assim! Ultimamente a moda são torneios de artes marciais, ou campeonatos entre Poké-Digi-coisa-assim. Mas com certeza você já pegou a idéia...

Mestre Kame?



Você já deve saber tudo sobre a criação de Defensores de Tóquio, e já pode jogar. Mas, se você pretende se arriscar no pantanoso terreno dos Mestres, este capítulo contém algumas dicas que o ajudarão a ser um ótimo Mestre — e um jogador ainda melhor.

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido como Mestre. Conhecido em outros jogos como Dungeon Master, Game Master ou Narrador, o Mestre é um tipo especial de jogador — uma mistura de contador de histórias e juiz. A função do Mestre é propor o desafio aos heróis e conduzir a história de modo que ela seja divertida.

O Mestre tem poder total sobre os acontecimentos, como se fosse um deus: tudo que ele diz é verdade, mesmo coisas do tipo "está chovendo meteoros" ou "um buraco abre-se sob seus pés". Sim, ele tem grande poder, mas um Mestre não joga CONTRA os jogadores. Se ele diz "O Charizard pisou em cima de vocês e todos morreram", isso é válido pelas regras de **Defensores de Tóquio**, mas não teria graça nenhuma! Um bom Mestre usa seus poderes infinitos apenas em benefício da história. Não deve deixar as coisas fáceis demais, e nem difíceis demais para os jogadores.

A escolha de quem será o Mestre pode ser feita por decisão comum, ou por sorteio — mas, quase sempre, o Mestre da primeira aventura costuma ser aquele que leu este livro primeiro. Portanto, é muito provável que o primeiro Mestre desta aventura seja VOCÊ.

Como Mestre, você deve manter a história em andamento e fazer com que os jogadores se divirtam. Faça com que eles se sentem em círculo e pergunte a cada um o que seu personagem está fazendo. Dê a cada jogador a oportunidade de realizar uma ação e depois passe para o seguinte.

Como já foi dito, uma ação é qualquer coisa que o jogador faz até fazer um teste. Cada jogador pode fazer quanta coisa quiser até precisar de um teste, e então será a vez do próximo jogador. Um teste devido a alguma coisa que o Mestre tenha feito (como um teste de Resistência) não conta como uma ação. NPCs não precisam seguir essa regra — eles podem agir sempre que o Mestre achar que é necessário ou engraçado.

É também tarefa do Mestre distribuir os Pontos de Experiência. Os jogadores recebem Pontos de Experiência por alcançar os objetivos da aventura (neste caso, impedir os planos do vilão) e também quando se comportam como verdadeiros idiot... digo, verdadeiros Defensores de Tóquio.

Apresentando o Mundo

Aquilo que existe ou não existe no mundo de campanha é determinado pelo Mestre. Como se fosse um deus, ele decide como é a realidade nesse mundo. E assim como um autor de quadrinhos ou desenho animado tenta mostrar ao público como é seu mundo, é dever do Mestre explicar aos jogadores como é o cenário de campanha — ou, pelo menos, aquilo que eles precisam saber.

Se o RPG fosse um videogame, o Mestre seria o console, o apare-

lho em si. Assim como um videogame coloca na tela de TV os cenários, personagens, mapas, arenas de luta e tudo o mais, o Mestre faz o mesmo com palavras — ele descreve a cena para os jogadores. Ele faz isso falando de forma dramática, dizendo coisas como: "Quando vocês saltam para o Campo de Batalha, encontram Jequitimon e seus soldados esperando por vocês! Eles tagarelam coisas sem sentido e partem para o ataque..."

É verdade que isso exige certo talento: um bom Mestre precisa ser como um narrador, ou até como um bardo. Ele consegue transmitir para os jogadores o clima, as imagens, a sensação de estarem ali. Usando a imaginação dos jogadores, ele os coloca "dentro" do mundo da aventura.

Parte da arte de ser um Mestre é ser capaz de transmitir o clima certo para os jogadores. Para fazer com que o jogo se pareça com um mangá ou anime, você deve fazer gestos mirabolantes com as mãos, imitar efeitos sonoros e falar como dublador da Gota Mágica. Quanto mais distante da realidade, quanto mais parecido com um mangá ou anime, melhor.

Mais Difícil que Contar Piada para o Senhor Kaiou...

Ser Mestre é divertido, mas não é fácil. O Mestre tem mais trabalho que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras — até para quebrá-las. Também é o Mestre que ensina o jogo para o resto do grupo. Portanto, o Mestre precisa ler este livro do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O Mestre também inventa as aventuras. As revistas DRAGÃO BRASIL e DRAGÃO BRASIL ESPECIAL trazem numerosas aventuras prontas que um Mestre pode usar em jogos diversos. Qualquer aventura pronta pode ser modificada ou alterada pelo Mestre se ele achar necessário — trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas... essas mudanças podem ser necessárias para tornar a aventura mais adequada a seu grupo de jogo.

Não é preciso que o Mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente ser Mestre pelo menos uma vez.

Técnica Secreta

Quando os jogadores rolam os dados, devem fazê-lo abertamente sobre a mesa, diante de todos. O Mestre não precisa fazer isso; se quiser, ele pode jogar os dados em segredo, atrás de um livro aberto ou um escudo (uma folha de papelão dobrada, em pé sobre a mesa).

O Mestre faz isso para evitar que um resultado indesejado dos dados atrapalhe a aventura. O que acontece, digamos, se um Soldado Capenga comum tem uma sorte incrível nos dados e consegue um ataque capaz de derrubar um Defensor logo no primeiro turno? O Mestre poderia evitar isso apenas mentindo sobre o resultado dos dados, dizendo que ele errou — ou que o dano foi menor. Um Soldado Capenga vencendo um defensor? Francamente...

O contrário também pode acontecer. Um jogador pode ter muita sorte e fazer um ataque capaz de derrubar rapidamente um monstro que deveria ser difícil de vencer, ou até um General. Essa batalha precisa ser dramática — então o Mestre deveria tentar fazê-la durar. Para isso, bastaria rolar em segredo a Esquiva, Armadura/Escudo ou Furtividade do inimigo e anunciar um resultado maior que o verdadeiro.

Quando faz uma jogada em segredo, o Mestre nunca precisa revelar o resultado — nenhum jogador tem o direito de exigir isso. Por outro lado, o Mestre deve sempre tentar manter o mistério: os jogadores nunca devem notar quando ele está escondendo algo.

Mestre Inimigo?

O Mestre não joga CONTRA os outros jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, os outros não teriam chance — porque o Mestre tem o poder de um deus! Então, se ele diz que um meteoro cai dos céus e fulmina o grupo de heróis inteiro, isso realmente acontece no mundo da aventura. Nenhuma regra ou jogada de dados pode impedir o Mestre de fazer esse tipo de coisa.

Mas assim o jogo não teria graça!

O Mestre precisa ser justo, como um juiz ou árbitro. Seu papel é colocar o desafio no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou um roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de RPG.

Acima de tudo, o Mestre deve ter bom senso e sabedoria. Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores. O Mestre pode apenas dizer "você consegue" ou facilitar seu teste quando ele joga os dados. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo — como forçar a mesma porta com um palito de sorvete! —, então o Mestre diz que é impossível ou torna o teste muito mais difícil.

Vigilância

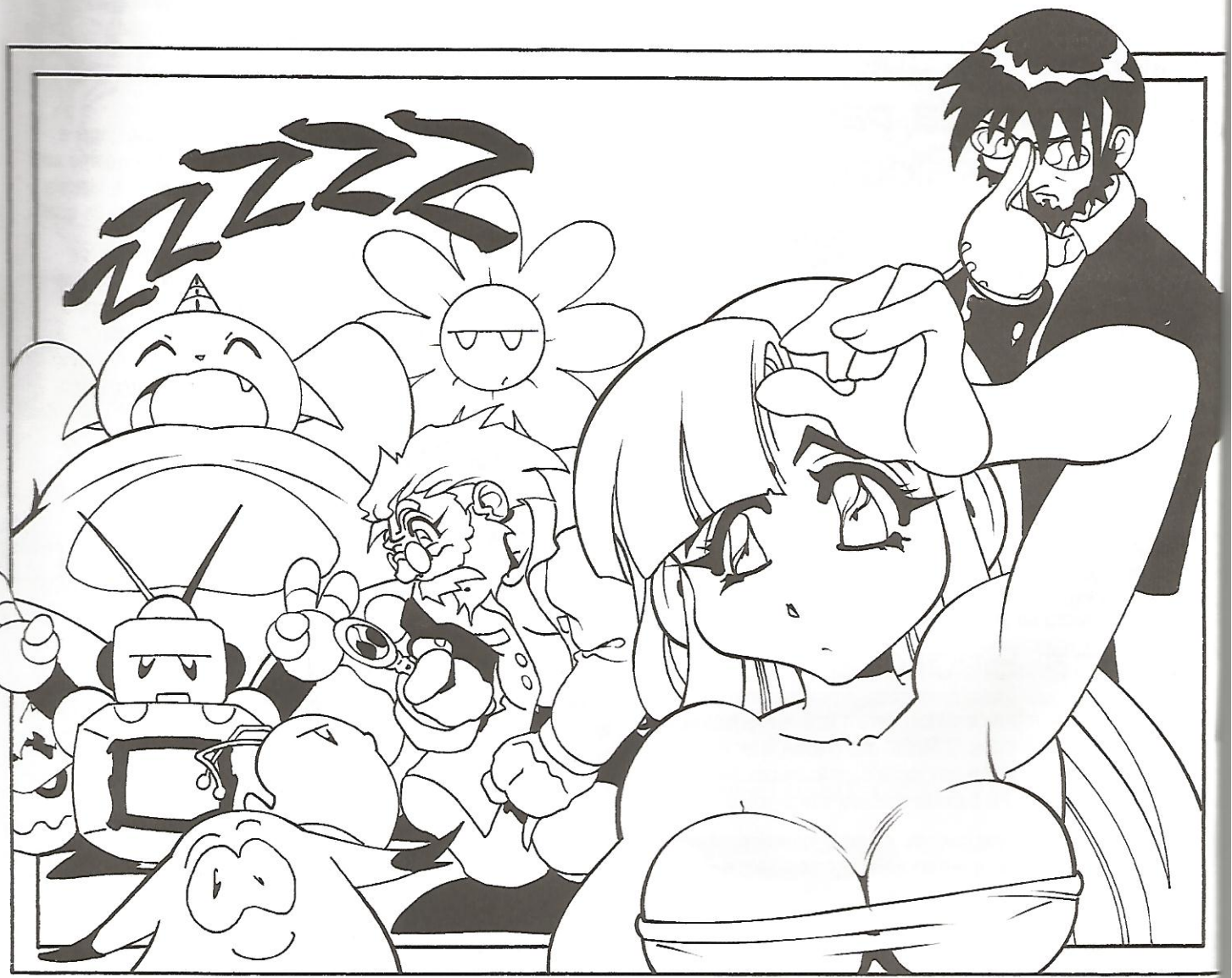
Quando os jogadores constróem seus próprios personagens, o Mestre deve acompanhar todo o processo com atenção.

Um jogador experiente pode fazer malabarismos com os números e criar personagens superpoderosos, capazes de desequilibrar o grupo e estragar a aventura. Não importa se o jogador seguiu todas as regras — o Mestre pode proibir qualquer personagem que achar inadequado. Para isso, se necessário, pode adotar uma ou mais entre as seguintes regras:

• Elaborar uma lista de tipos de Defensores, Perícias e Vantagens permitidas em sua aventura. As Vantagens mais "perigosas", às quais o Mestre deve prestar atenção, são Força/Artilharia de Gigante, Tamanho Gigante e Máquina.

• Cada personagem deve ter pelo menos uma Perícia e também uma Vantagem inútil ou quase inútil em combate (Genialidade, Sentidos Especiais...).

Coadjuvantes e Inimigos



RPG é um jogo de interpretar personagens. Cada jogador faz o papel de um herói aventureiro, o protagonista de uma grande aventura. Bem, acontece que grandes aventuras não são feitas apenas de heróis; elas também envolvem aliados, ajudantes, vítimas indefesas, inimigos... e vilões, é claro! Sem estes personagens secundários nunca teríamos uma boa história — e o RPG é, acima de tudo, um jogo de contar histórias.

Mas, se os jogadores interpretam os heróis, então quem faz o papel dos personagens secundários? É o Mestre. Ele não tem seu próprio herói aventureiro, mas controla TODOS os outros personagens do mundo da aventura.

Em alguns jogos estes personagens são chamados de PdMs (Personagens do Mestre). Mas em quase todos os outros jogos eles recebem o nome de NPCs — que vem de *NonPlayer Characters,* Personagens Não-Jogadores. Enquanto isso, às vezes os personagens jogadores são chamados de PCs (*Player Characters*).

NPCs são TODOS os outros caras que aparecem na história, amigos ou inimigos. Os monstros e vilões são NPCs. Os aliados são NPCs. Os cidadãos comum de Tóquio são NPCs. Os Aliados/Mascotes dos Defensores são NPCs. Até mesmo os outros Defensores — aqueles que não são controlados pelos jogadores — também são NPCs.

Quem constrói os NPCs e joga com eles é o Mestre. Ele usa as mesmas regras para personagens jogadores, preenchendo a Ficha de Personagem e tudo o mais — só que o Mestre NÃO precisa seguir todas as regras. Por exemplo, ele não precisa usar sempre 10 pontos, nem tem a obrigação de ter pelo menos 1 ponto em cada Característica. Ele pode usar Características 0 ou maiores que 5. Pode usar todas as Perícias e Vantagens que quiser. Na verdade, ele pode até inventar poderes que não existam para os Defensores (mais adiante você vai encontrar, na Tabela de Poderes para Monstros, muitas habilidades que os Defensores não podem ter).

Então, como não está preso às regras, o Mestre pode criar personagens muito mais poderosos que os jogadores. Pode parecer injusto, mas não é: o Mestre NÃO joga contra os outros. Sua missão é tornar a aventura interessante — e usar NPCs exóticos faz parte disso. Qualquer Mestre pode ignorar todas as regras e criar um monstro indestrutível, capaz de reduzir os Defensores a farelo em um turno... mas que graça isso teria? Para ser mesmo interessante, esse monstro deveria ter um ponto fraco que os heróis precisariam descobrir antes de lutar com ele.

O normal é que o Mestre preencha uma Ficha de Personagem para cada NPC. Mas nem sempre isso é necessário: NPCs de menor importância não precisam ser descritos em detalhes — o Mestre não precisa calcular números para cada personagem que aparece. Na verdade, um bom Mestre pode lidar com montes de NPCs interessantes sem precisar calcular números para nenhum deles!

OS COADJUVANTES

Vejamos a seguir os tipos de coadjuvantes mais comuns nas séries japonesas. Eles não costumam ser muito bons como personagens jogadores (para isso, veja o capítulo Tipos de Defensores), mas um jogador experiente pode se divertir com um deles. Verifique se eles também não servem como Aliados/Mascotes, Inimigos...

Gata Apaixonada

Nada mais normal. Quase todo Defensor é alvo dos olhares apaixonados de uma gata lindíssima — talvez com cabelo de cor meio esquisita, mas isso é normal. Ela ronrona e suspira diante de sua armadura faiscante, mas não dá a mínima para sua identidade civil; sem o uniforme ela acha o herói um boboca, ou gosta dele "apenas como amigo" (o que costuma ser muito pior!).

A Gata Apaixonada pode ser uma repórter, andróide, colega policial... Pode ser uma amiga de infância, uma amazona que tenta matá-lo ou a encarnação de uma deusa na Terra — ou então todas de uma vez, como acontece com um certo Cavaleiro de Pégaso que conhecemos. Gatas Apaixonadas dão excelentes Aliados/Mascote, ou podem ser alvo de uma Devoção... ou ambos.

Se seu Defensor é mulher, então ela tem um Gato Apaixonado. Ou pode ser uma gata mesmo, a preferência é sua, não temos nada a ver com isso...

Irmão Salvador

Outro bom candidato a Aliado. Sim, porque muitos Defensores podem ser socorridos pelo irmão mais velho quando estiverem perdendo uma batalha. Claro que ele nunca se apresenta como tal — na verdade, no começo, pode-se pensar que é um vilão. Talvez ele SEJA mesmo um vilão!

Esse seu irmão é bem mais poderoso, e sempre controlado pelo Mestre. Ele poderá derrotar o inimigo ou então distraí-lo o bastante para que o herói fuja. O mano só aparece uma vez em cada aventura — ou talvez nem apareça, dependendo da decisão do Mestre. Mesmo quando adotado como Mascote/Aliado, o Irmão Salvador TEM direito a testes de Resistência contra Lábia... e ele geralmente resiste!

Investigador Chato

Eles são uma pedra na bota de qualquer Defensor — não existe herói ou grupo que não precise lidar com um destes! De todas as pessoas que o Defensor conhece, escolha o mais chato, feio, invejoso ou imbecil de todos; um dia, por obra do destino, ele descobre (ou suspeita de) sua verdadeira identidade. Agora ele devota todas as suas forças para revelar ao mundo que conhece o segredo do maior herói da Terra!

O Investigador Chato pode ser parente do Defensor (sua mãe, irmã, tia fofoqueira...), vizinho, professor, colega de escola, detetive de polícia, repórter ambicioso, ou só um vagabundo sem mais nada para fazer. Aqueles tipinhos que procuram confusão nos fóruns de mangá na Internet seriam perfeitos...

Infelizmente, não se pode destruir ou mesmo atacar um Investigador Chato (ele pode ser chato, mas ainda é um cidadão inocente). Em geral isso não é necessário: eles são trapalhões e, mesmo que você não faça nada, sempre fracassam em seus planos. Esquecem de colocar filme na máquina, não convencem suas testemunhas, perdem a memória... uma coisa curiosa sobre o Chato Investigador é que ele NUNCA vai ter a Perícia Investigação!

Supercientista

Básico. ALGUÉM precisa inventar e construir os breguetes tecnológicos dos Defensores. Assim, quando precisam consertar seus próprios equipamentos quebrados ou descolar uma nova arma ou veículo, eles correm logo à procura do Supercientista local.

Os Supercientistas são extremamente competentes em construir e consertar coisas mecânicas, e também em obter pistas para os Defensores (eles têm Investigação, Máquinas e Genialidade). Pena que são totalmente imprestáveis em QUALQUER outra coisa, como lutar, pilotar, cozinhar, atravessar a rua...

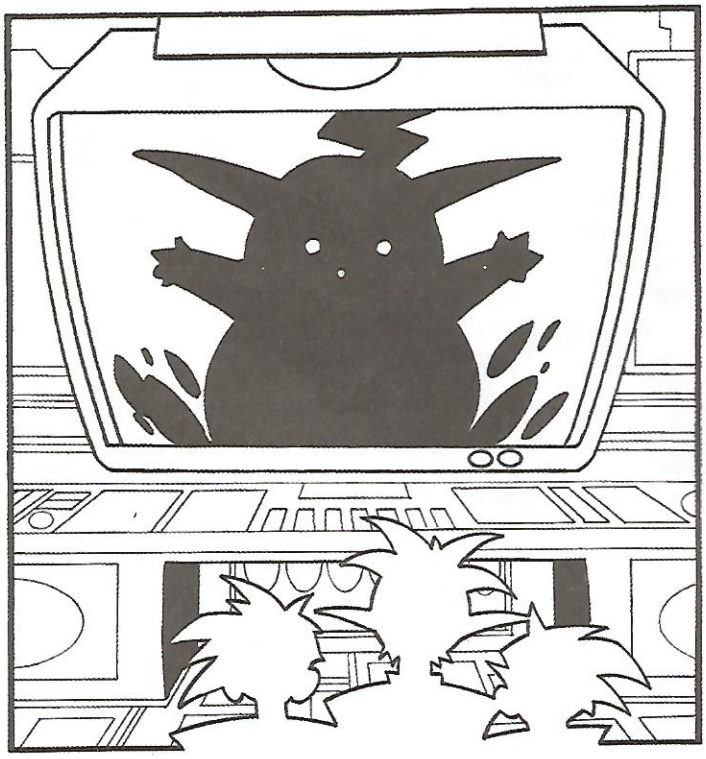
TODOS os Supercientistas de mangá/anime têm uma linda filha, o alvo favorito dos vilões — nada mais clássico que raptar a filha de um cientista para obrigá-lo a construir engenhos malignos. Depois de salva, ela vai se apaixonar por um Defensor, e um Defensor também vai se apaixonar por ela (não necessariamente o MESMO Defensor!).

É mais raro, mas um Supercientista pode ser ela própria uma linda mulher. E se tiver uma filha, ela também será cientista (e linda).

Comandante Sabe-Tudo

Uma coisa sobre os Defensores: em vez de receber superpoderes graças a mutações genéticas e picadas de aranhas radioativas, eles conquistam sua habilidade com treinamento. E esse treinamento vem de um mestre, um sensei.

Todo Defensor típico tem um líder. Aquele que o treinou nas artes do combate e/ou forneceu seu uniforme, armadura, arma mágica e equipamento de herói. O Comandante pode ser um velho sábio com cara de Matusalém (e nome parecido), um mestre ninja, um líder militar, um alienígena em uma distante nave-mãe, uma gata com lua na testa, um leãozinho voador... o tipo mais comum de Comandante é o super-computador gigante, escondido na base secreta. Nem sempre é uma máquina — pode ser também uma massa pulsante de gelatina incolor, ou então um carequinha flutuante com dublagem cheia de ecos.



O Comandante comunica-se através de telepatia ou aparelhos de rádio (já foram moda aqueles reloginhos que tocam musiquinha). É o Comandante quem informa os heróis sobre o ataque do monstro da semana e os planos do vilão. Um teste de Habilidade permite que um Defensor entre em contato com ele para pedir ajuda (mas o Comandante pode entrar em contato, a qualquer momento, sem precisar de nenhum teste). O Comandante responde quase qualquer pergunta: se em algum momento ele disser "dados insuficientes", nesse caso o Mestre de jogo não quer que você saiba sobre esse assunto ainda...

O Comandante costuma lembrar aos Defensores distraídos sobre seu Código de Honra e sua Devoção — aplicando um bom puxão de orelha quando eles violam essas obrigações. É normal que, pelo menos uma vez, o Comandante remova os poderes (Vantagens) dos Defensores durante algum tempo, como forma de treinamento ou lição de humildade. Os vilões não perdem a chance e enchem os heróis de pancada; em geral, seus poderes serão devolvidos apenas quando estiverem Perto da Morte...

É também comum que o Supercientista e o Comandante Sabe-Tudo do grupo sejam a mesma pessoa. Também pode ser que o Comandante seduza a Supercientista que construiu os Evas...

Pokémonstro

A última moda. Em vez de treinar em gravidades superpesadas até quase morrer, os Defensores de hoje em dia se especializam em treinar monstros de bolso para lutar em seu lugar. Eles colecionam esses monstros feito figurinhas! Aqui vale tudo: dragões, mini-dinossauros, coelhos gigantes, ratos elétricos, gigantes de pedra, uns bichos estranhos, redondos e rosados...

Um Pokémonstro usa as regras normais para Aliado/Mascote, e pode ter quaisquer poderes permitidos para Defensores. Eles existem em tamanho normal ou gigante. Na verdade, os primeiros Pokémonstros da história foram usados pelo bom e velho Ultraseven — ele tinha uma pequena coleção de "monstros instantâneos" para amaciar um pouco os inimigos antes de realmente entrar na luta...

Aliados/Mascotes são obrigatórios para Treinadores de Pokémonstros. Como dizem as regras para esta Vantagem, quando você comanda um destes bichos em combate, o Mestre pode exigir testes de Lábia para cada ataque ou mudança de tática ("Pikachu! Choque do Trovão!"). No caso de um Pokémonstro fiel e tratado com respeito, o Mestre pode dispensar os testes ou torná-los mais fáceis — então cuide bem de seu Pokémonstro!

Mascote

Não é exatamente o mesmo que um Pokémonstro. Um Mascote não é um verdadeiro Defensor de Tóquio, apenas serve de ajudante para um Defensor ou grupo de Defensores. É um trabalho duro: manter o

quartel general em ordem, lavar os veículos, cozinhar (mal) e, pelo menos uma vez na vida, ser seqüestrado por algum vilão que tenta atrair o Defensor para uma armadilha.

Um Mascote não precisa ser nobre e heróico: pode ser atrapalhado, covarde, preguiçoso, encrenqueiro e ter todo tipo de defeito. No caso de um Mascote muito fraco (feito com 5 pontos ou menos, e com nenhuma Característica acima de 1), o Mestre pode permitir um Aliado/Mascote de graça. Mascotes também podem ser usados como personagens jogadores; podem não ser poderosos como Defensores, mas são MUITO mais divertidos!

Veja a seguir uma lista de mascotes típicos para Defensores:

Lista de Mascotes

Garotinho(a); Adolescente; Camundongo; Porco; Cachorro; Cachorro; Ninja; Pássaro; Gato; Gato Azul Voador; Morcego; Morcego Rosado; Morcego Rosado de voz esganiçada; Coelho; Coelho Gordo; Coelho Gordo com jóia na testa, que faz "Bu-pu, bu-pu, bu-pu!" o tempo todo; Leão; Tigre; Tigre Branco; Gnomo; Unicórnio; Filhote de Unicórnio; Filhote de Urso; Filhote de Urso Panda; Filhote de Gorila; Filhote de Dinossauro; Filhote de Monstro; Filhote de Leão; Filhote de Leão de Pelúcia com Asas; Mago Aprendiz (e Incompetente); Robô; Robô Baixinho; Robô Baixinho e Histérico; Robô Baixinho e Histérico que faz "Ai-ai-ai-ai-ai-ai!" o tempo todo; Namorado(a); Namorado(a) Andróide; Namorado(a) Andróide Defeituoso(a); Bola de Beisebol Falante.

OS INIMIGOS

Nos tempos de Ultraman e Ultraseven, os únicos inimigos eram os monstros gigantes que pisoteavam Tóquio. Hoje as coisas mudaram (não muito, mas mudaram): ainda há monstros gigantes espezinhando a pobre capital do Japão, mas eles não estão mais sozinhos. Algum império galáctico maligno está por trás deles, reunindo toda uma coleção de inimigos diferentes. A seguir veremos os principais tipos...

Soldados Capengas

Estes são os soldados de infantaria do exército inimigo. Parecem-se com seres humanos usando capuzes, capacetes ou máscaras de borracha, e vestindo roupas de nylon bem vagabundas. Às vezes têm garras ou armas cortantes. Não sabem falar, e ficam fazendo ruídos estranhos ou grunhindo como se fossem retardados mentais (provavelmente são).

Sempre atacam em bando, de surpresa, saindo do chão ou caindo do céu, em geral quando os heróis estão em suas identidades civis. Aparecem na proporção de três ou quatro para cada herói, de modo que a briga apenas pareça desleal — mas não é: dificilmente um Defensor seria derrotado por esses soldados, que só servem mesmo como aquecimento.

O Soldado Capenga mediano tem F0-1, H1-2, R0, A0, PdF0-1. Uns poucos possuem Disfarce e Furtividade, mas NUNCA têm nenhuma Vantagem. Soldados Capengas sempre têm apenas 1 Ponto de Vida, sendo destruídos logo no primeiro golpe. (São mesmo uns panacas, não?)

Monstros

Afinal, chegamos aos monstros. Podem ser feras pré-históricas adormecidas sob o mar e despertadas por testes atômicos (mesmo quando sabemos que nunca existiram dinossauros com duzentos metros); aliens que ambicionam a conquista da Terra, e acham que a melhor maneira de começar é chutando prédios; ou criaturas construídas por cientistas loucos a partir da poluição ambiental, engenharia genética ou peças usadas. Não importa a origem, o resultado é o mesmo — uma coisa ridícula e borrachuda passeando entre maquetes.

Nem todos os monstros são gigantescos. Alguns invasores são ainda menos inteligentes, e acreditam que um monstro de tamanho humano pode sair pelas ruas e surrar todo mundo até conquistar a Terra — o que provavelmente levaria séculos. Outros são simples inquilinos de Pokébola.

E sempre existe a velha estratégia de fazer o monstro crescer mais tarde: um monstro Derrotado pode ser ressuscitado e transformado em gigante pelo Grande Vilão, ou um de seus asseclas.

As Características e Perícias de um monstro vão depender do poder dos Defensores — porque, quanto mais poderosos os heróis ficam, piores são os monstros lançados contra eles. Para heróis iniciantes, um monstro com 18 pontos em Características, duas ou três Perícias e uma Vantagem está de bom tamanho.

Poderes Para Monstros e Pokémonstros

Em séries japonesas cada monstro tem um poder diferente e esquisito — porque, se todos os monstros fossem iguais, não teria graça. O Mestre pode inventar esse poder (talvez assistindo um episódio e copiando a idéia) ou jogar um dado quatro vezes e comparar o re-

sultado com a tabela abaixo (o que é quase a mesma coisa):

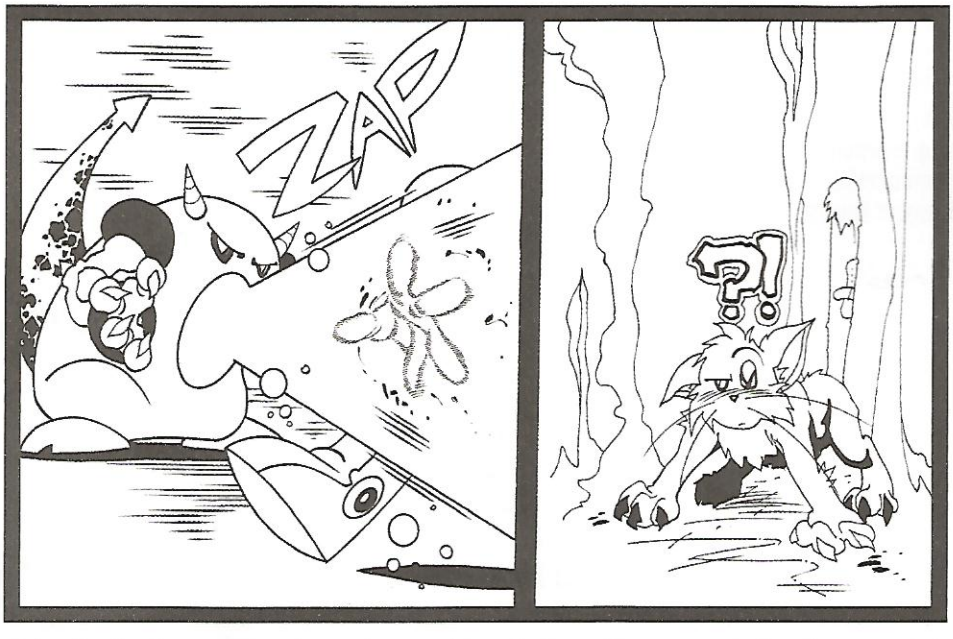
4) O monstro pode se transformar em uma cópia idêntica de um dos heróis, com todas as suas Características, Perícias e Vantagens — mas não seu Código de Honra e Devoção: basta uma pergunta esperta para saber quem é o impostor.

5) O monstro exerce controle mental sobre um punhado de cidadãos comuns de Tóquio, e ordena que ataquem os heróis. Os heróis não podem ser vencidos por cidadãos comuns, mas também não podem matá-los! O controle só será quebrado com a destruição do monstro ou com Cura Para o Mal.

6) Como no anterior, mas o monstro exerce controle mental contra um dos heróis, e ordena a ele que ataque seus companheiros.

7) O monstro tem o poder de fortalecer um pequeno grupo de Soldados Capengas, aumentando todas as suas Características em +2.

8) O monstro tem cérebro superior e memória fotográfica: depois de assistir às reprises dos episódios anteriores, ele conhece as estratégias dos heróis e prevê cada movimento deles. Será vencido apenas se os heróis tentarem algo que nunca fizeram antes.



9) O monstro engole uma vítima (talvez o Aliado/Mascote de um dos heróis) e fica com ela guardada em seu estômago, ainda viva. Se for destruído, ela também o será. Os heróis precisam bolar um jeito de tirar a vítima lá de dentro, antes de matar o monstro.

10) O monstro controla máquinas: ele pode fazer com que os heróis sejam atacados por eletrodomésticos (F1, H3, R1, A0, PdF0-2), ou então por seus próprios veículos ou robôs.

11) O monstro borrifa um ácido poderoso, que derrete as armas e armaduras dos heróis — inutilizando certas Vantagens como Arma Especial, Armadura/Escudo, Máquinas.... elas serão restauradas apenas com testes de Mecânica.

12) Em vez de fazer um ataque normal, o monstro pode emitir um clarão de luz que cega um dos heróis. Um herói cego sofre um redutor de H-1 para fazer ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e esquivas (personagens com Sentidos Especiais sofrem apenas H-2 para ataques à distância e esquivas). Ele só terá sua visão restaurada com a destruição do monstro.

13) O monstro irá ressuscitar depois de morto, regenerando a partir de uma determinada parte do corpo que não foi destruída (um olho, uma verruga, uma barbatana): sua morte será permanente apenas se aquela parte for destruída primeiro, com um ataque localizado (teste Investigação para achar o ponto fraco).

14) O monstro absorve a energia dos ataques feitos contra ele: ele nunca é ferido e, em seu próximo ataque, irá causar dano igual ao dano total dos ataques que recebeu no último turno. Esse poder desaparece se uma certa parte do corpo for destruída (como no anterior).

15) O monstro tem uma concha ou carapaça muito forte (como em Armadura/Escudo), que resiste a quase todos os ataques.

16) O monstro tem uma cauda longa e espinhosa, e pode fazer com ela um ataque extra por turno. Ela causa dano por Força e pode atacar à distância como Membros Elásticos.

17) O monstro tem muitos braços ou tentáculos, e pode fazer até cinco ataques por turno, contra o mesmo alvo ou alvos diferentes. Também são considerados Membros Elásticos.

18) O monstro tem três cabeças que disparam fogo ou raios, e pode fazer até três ataques com Poder de Fogo ao mesmo tempo, contra o mesmo alvo ou alvos diferentes.

19) O monstro fica invisível (como na Vantagem Invisibilidade).

20) Em vez de fazer um ataque, o monstro pode disparar teia ou cola sobre um herói (como em Paralisia).

21) O monstro pode abrir portais para outras dimensões, prendendo pessoas e heróis lá dentro. Com sua destruição, as vítimas capturadas retornam.

22) O monstro tem poderes magnéticos, e pode roubar as espadas e armas de fogo dos heróis para usá-las contra eles próprios.

23) O monstro pode voar: ataques contra ele só podem ser feitos através de Poder de Fogo, Membros Elásticos ou Vôo.

24) O monstro é um fracote molenga, mas tem o poder de disparar um raio que transforma outros monstros Derrotados em gigantes. Ele também tem Furtividade e/ou Teleporte para conseguir fugir sempre depois de fazê-lo. (Guarde bem esse monstro; você vai usá-lo muitas vezes!)

General

Também conhecido como Inimigo Regular, o General é um dos vários subordinados diretos do Grande Vilão. Costuma ser mais poderoso que os monstros, e também mais esperto: um General só

enfrenta um Defensor em combate direto quando os outros estão ocupados, e sempre abandona a luta quando percebe estar em qualquer tipo de desvantagem. Quase sempre aparece no comando de uma pequena tropa de Soldados Capengas, ou acompanhando um monstro, ou ambos.

Há vários tipos de General. Ele pode ser um sujeito com asas e cara de cachorro, um cientista construtor de monstros, uma espiã guerreira gatíssima com roupas colantes, um Cavaleiro com armadura de metal nobre, aqueles paspalhos das Forças Especiais Giniu... ou outros tipos esquisitos.

Um General costuma ter 20 pontos em Características (sendo algumas 6 ou até 7), cinco ou seis Perícias (sendo uma delas Furtividade, para poder escapar sempre!), e pelo menos três Vantagens.

Namorada Vingativa

São poucos os Defensores que tenham namorada, ou mesmo que mostrem a mínima apreciação pelo sexo oposto. Claro que existem algumas admiráveis exceções (alguém se lembra do J.J. de Zillion?), mas a maioria deles não dá bola para mulheres — mesmo aqueles com lindas parceiras, que parecem estar ali apenas para fazer a faxina do cruzador espacial. Heróis japoneses devem ter reprodução assexuada, como as amebas (talvez por isso sejam todos tão parecidos).

Em contrapartida, as mulheres dos animes são muito mais românticas — ao exagero, na verdade. Todas absurdamente lindas, mesmo com seus cabelos e olhos de cores alopradas. Vivem caindo de amores pelos Defensores, pelos motivos mais inacreditáveis ("Oh, ele salvou o coelhinho!"). Só que nem todas ficam satisfeitas com essa condição de amante platônica. Uma heroína rejeitada pode tornar-se uma adversária terrível, sendo perfeita como Inimigo; ela irá matar o herói se ele não corresponder ao seu amor — e ele, imbecil, jamais fará isso enquanto a Terra não estiver em segurança. Bem, ninguém disse que Defensores são perfeitos...

Uma Namorada Vingativa tem os mesmos 5 pontos de Características e 10 pontos livres de um Defensor convencional.

Cópia Maligna

Quando o Mestre está com preguiça de preencher uma Ficha de Personagem e inventar um inimigo complexo, esta é a melhor solução. Quase todo Defensor já passou por isso: cedo ou tarde, em determinado momento da série, o herói precisa enfrentar um gêmeo seu — com os mesmos poderes e armas. É a famigerada Cópia Maligna.

Uma Cópia Maligna é um inimigo muito parecido com um dos heróis. Ele pode ser totalmente idêntico, de modo que nem os colegas do herói possam notar a diferença; ou então apenas um pouco parecido, com algum detalhe diferencial (tapa-olho, bigode, roupa preta). A cópia pode ter as mesmas Características, Perícias e Vantagens do herói — ou um pouco superiores, já que é um NPC e não precisa seguir regras. Cópias Malignas sempre dão bons Inimigos.

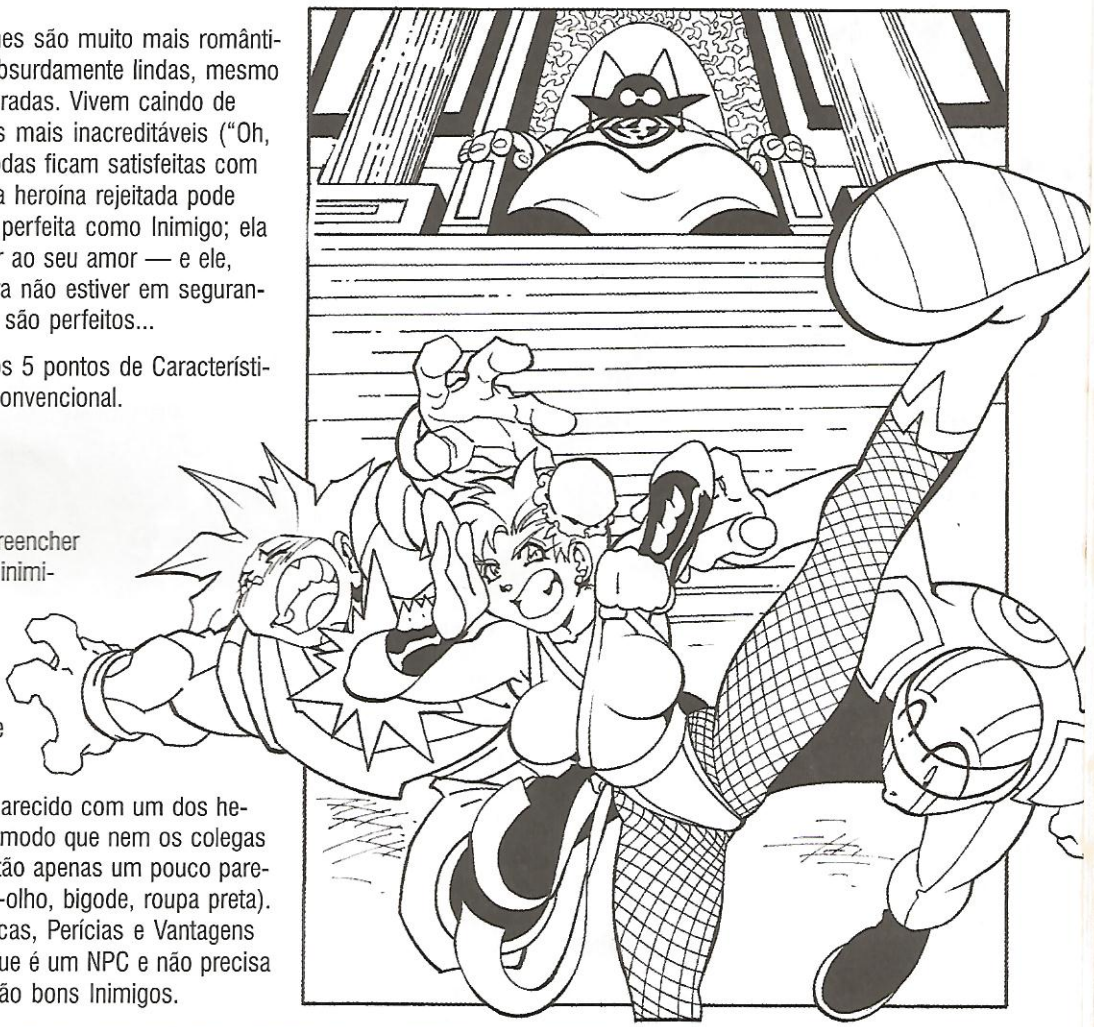
Uma Cópia Maligna quase sempre é construída com a mesma quantidade de pontos que o Defensor original, ou um pouco mais.

O Grande Vilão

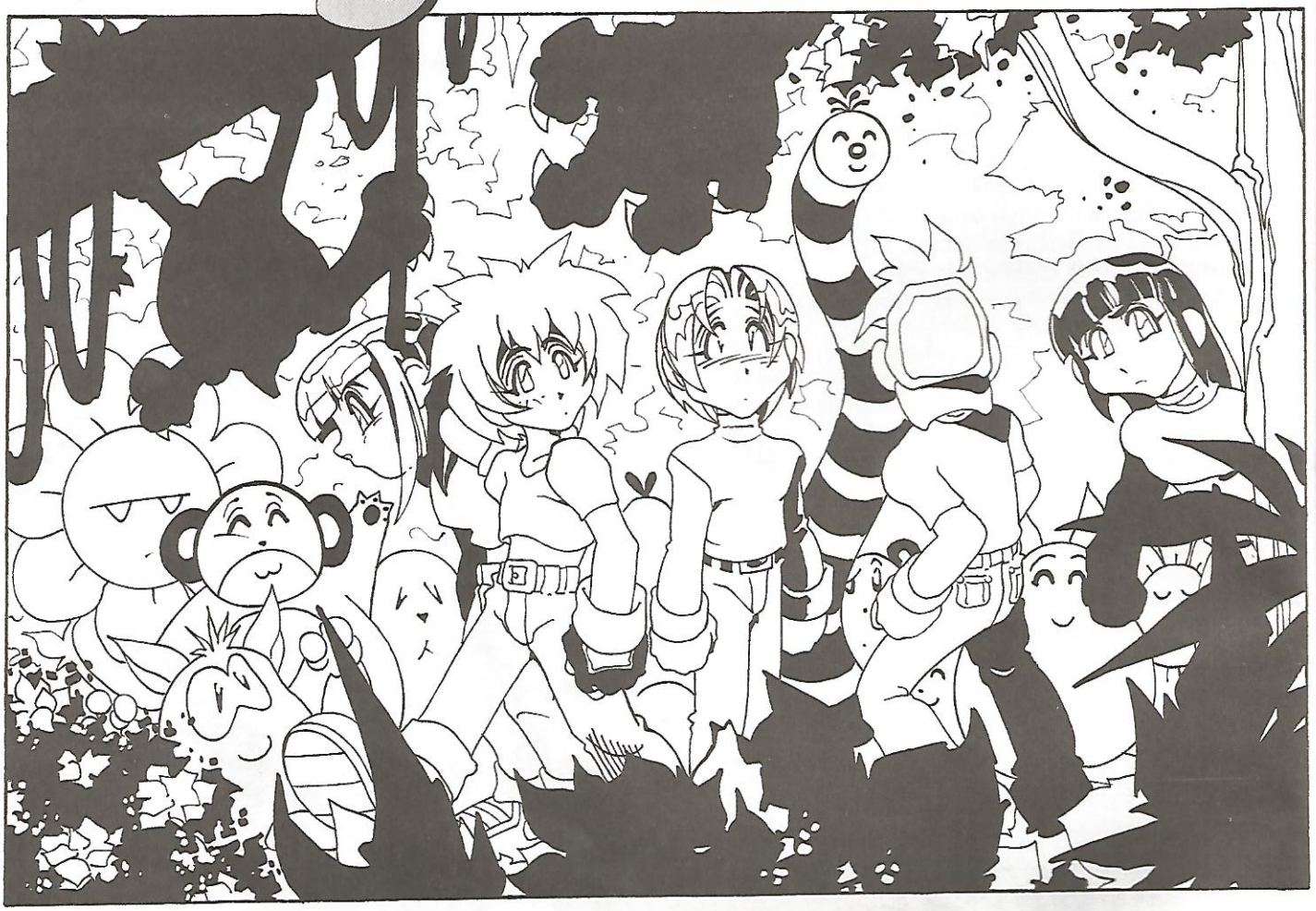
Sim, sempre há um Grande Vilão. Sempre seguro a bordo de sua nave gigantesca, ou protegido em uma fortaleza escondida. Os Defensores só vão encontrá-lo no último episódio da série, para a batalha decisiva. Quase sempre é um supremo imperador ou imperatriz alienígena, ou alguma outra entidade poderosa. (Bom, essa "entidade" às vezes se parece com uma máscara, pregada na parede do esconderijo, com luzes piscando através dos buracos dos olhos...)

Embora os exércitos de Soldados Capengas e Generais sejam comuns, nem sempre o Grande Vilão precisa de aliados. Ele pode ser um cientista louco que fabrica monstros em seu laboratório, ou um gigante que derruba Tóquio sem precisar de monstros (e que é igualzinho ao Darth Vader, com espada-laser e tudo).

O Grande Vilão pode violar todas as regras de construção de personagens (afinal, vilões não seguem nenhuma regra!). Ele tem pelo menos 30 pontos de Características (com nenhuma delas inferior a 5!), dez ou mais Perícias, e seis ou mais Vantagens — SEMPRE incluindo Força/Artilharia de Gigante ou Tamanho Gigante... ou ambos! Sim, esses caras são REALMENTE duros de vencer.



Venha para Nosso Digimundo



As aventuras de RPG se passam no mundo da aventura: entre os RPGistas mais experientes, isso também é conhecido como "cenário de campanha".

Um cenário de campanha é simplesmente um mundo ficcional, o lugar imaginário onde a aventura acontece. O cinema, literatura, TV, quadrinhos e games estão repletos desses mundos de fantasia, cada um com seus próprios heróis e vilões: desde a Terra Média de O Senhor dos Anéis, que serviu como inspiração para quase todas as histórias de fantasia medieval, até a Era Hiboriana de Conan, a Gotham City de Batman, os universos futuristas de Star Trek e Star Wars...

Todos estes "lugares" são mundos ficcionais. A maioria deles são parecidos com o mundo real, exceto por pequenas diferenças (como na maioria dos filmes e quadrinhos de super-heróis). Outros podem ser como a Terra que conhecemos, mas com alguma diferença marcante — dominado por corporações como em Robocop, ou cheio de alienígenas escondidos como em Arquivo X. Muitas vezes as diferenças são tantas e tão grandes que fica difícil reconhecer esse mundo como a Terra: Pokémon e Dragon Ball Z são bons exemplos. Ou então esse mundo pode ser completamente alterado: outra época, outro planeta, outra realidade — como todos os mundos de fantasia medieval tão populares no RPG.

Em **Defensores de Tóquio**, o cenário de campanha será (adivinha!)

Tóquio. Não a Tóquio real, mas aquela que conhecemos através de mangá, anime e live action. E tem umas diferenças importantes...

Um Pouco Sobre o Japão

• **Situação Geográfica:** arquipélago no oceano Pacífico, com mais de 300 ilhas (cada uma habitada por um monstro adormecido); relevo montanhoso; 67 vulcões ativos (cada um com um monstro escondido, ou um ninho com ovos de monstro chocando).

• **Ponto Mais Elevado:** monte Fuji: 3.850 m (com monstro) ou 3.776 m (sem monstro).

• **Cidades Principais:** Tóquio, Iocoama, Osaca e Nagóia. Apesar da crença popular, Alameda dos Anjos NÃO fica no Japão.

• **Idioma:** japonês (durante as músicas de abertura, ou com a Tecla Sap) e português (com dublagem da Gota Mágica).

• **População:** 124 milhões de habitantes — mas toda essa gente desaparece misteriosamente das ruas quando um monstro gigante anda entre os prédios.

• **Moeda:** desconhecida (Defensores e monstros nunca têm dinheiro).

• **Educação:** 41.351 escolas públicas e particulares, cada uma com um garotinho que viu um monstro pela janela — e que não consegue fazer mais ninguém acreditar nisso. Os uniformes escolares são negros e de colarinho alto para os meninos, e roupinha de marinheiro para as meninas (saias curtas apenas para Defensoras).

• **Principais Indústrias:** máquinas e equipamentos elétricos, eletrônicos e de transporte (98,9% para robôs gigantes); construção civil (para reconstruir Tóquio a cada dois dias).

• **Efetivo de Defesa:** Exército: 156.100; Marinha: 44.000; Força Aérea: 46.300. Defensores de Tóquio: 9.999.999 e subindo.

Um Pouco Sobre Tóquio

• **O Centro de Tóquio:** Tóquio tem mais de oito milhões de habitantes, tornando a cidade uma das mais populosas do mundo — mas, como já foi dito, suas ruas ficam vazias quando aparece um monstro gigante. Pelo menos dois ou três de seus maiores edifícios são derrubados por semana, o que seria suficiente para arruinar a economia de qualquer outra cidade; mas Tóquio sempre se levanta para ser derrubada outra vez!

O Centro de Tóquio é onde fica sediada a Polícia de Tóquio, onde trabalham muitos Defensores, em unidades especiais de combate a monstros; os escritórios de detetives particulares e investigadores do sobrenatural (TODOS Defensores); o Hospital Central de Tóquio, onde vão parar os Defensores Derrotados, e único no mundo onde TODAS as enfermeiras são lindíssimas; o Ministério da Defesa, de onde são lançados ataques militares inúteis contra os monstros; e outros lugares...

• **A Torre de Tóquio:** ponto mais alto da cidade, e também o point favorito dos monstros que gostam de escalar prédios (é o Empire State local). Será raro você encontrar um Defensor ou grupo de Defensores que nunca duelou com um monstro neste lugar — principalmente o pessoal do Clamp...

Qualquer Veículo Normal não voador pode usar a Torre como rampa para voar e alcançar qualquer coisa nos céus. Pode também, se quiser, se lançar ao Espaço. Tais façanhas exigem um teste de Pilotagem.

A Torre de Tóquio também parece ter algum tipo de conexão mística com outros mundos, para onde vão todos os Defensores que não atuam em Tóquio.

• **Os Arredores de Tóquio:** os pacatos bairros residenciais e áreas selvagens/rurais, onde raramente vemos monstros gigantes (claro, pois não tem prédios para derrubar!). Quase todos os Defensores moram aqui em suas identidades civis. É também onde vamos encontrar muitas escolas públicas, academias modestas de artes marciais, templos...

Nos Arredores de Tóquio também fica a base do Centro de Defesa da Terra; um bando de soldados especiais que tenta combater monstros com capacetes engraçados, pistolas de raio (plásticas) e aviõezinhos estranhos. Eles NUNCA derrotaram um monstro em toda a sua carreira. Na verdade, só conseguiram sobreviver até agora porque um de seus soldados é um Defensor disfarçado, aquele que realmente acaba salvando o dia...

• **O Campo de Batalha:** quase todas as batalhas entre Defensores e vilões acontecem aqui — em uma vasta pedreira abandonada nos Arredores de Tóquio. A maioria das lutas iniciadas em Tóquio termina inevitavelmente neste local, onde as filmagens são baratas.

Qualquer Veículo Normal, Veículo Gigante ou Robô Gigante pode chegar até o Campo de Batalha em apenas um turno, quando convocados. Defensores e outros personagens também podem chegar ao Campo de Batalha com um teste da Perícia Acrobacia. Viagem Dimensional transporta imediatamente todos os personagens envolvidos em uma luta para o Campo de Batalha.

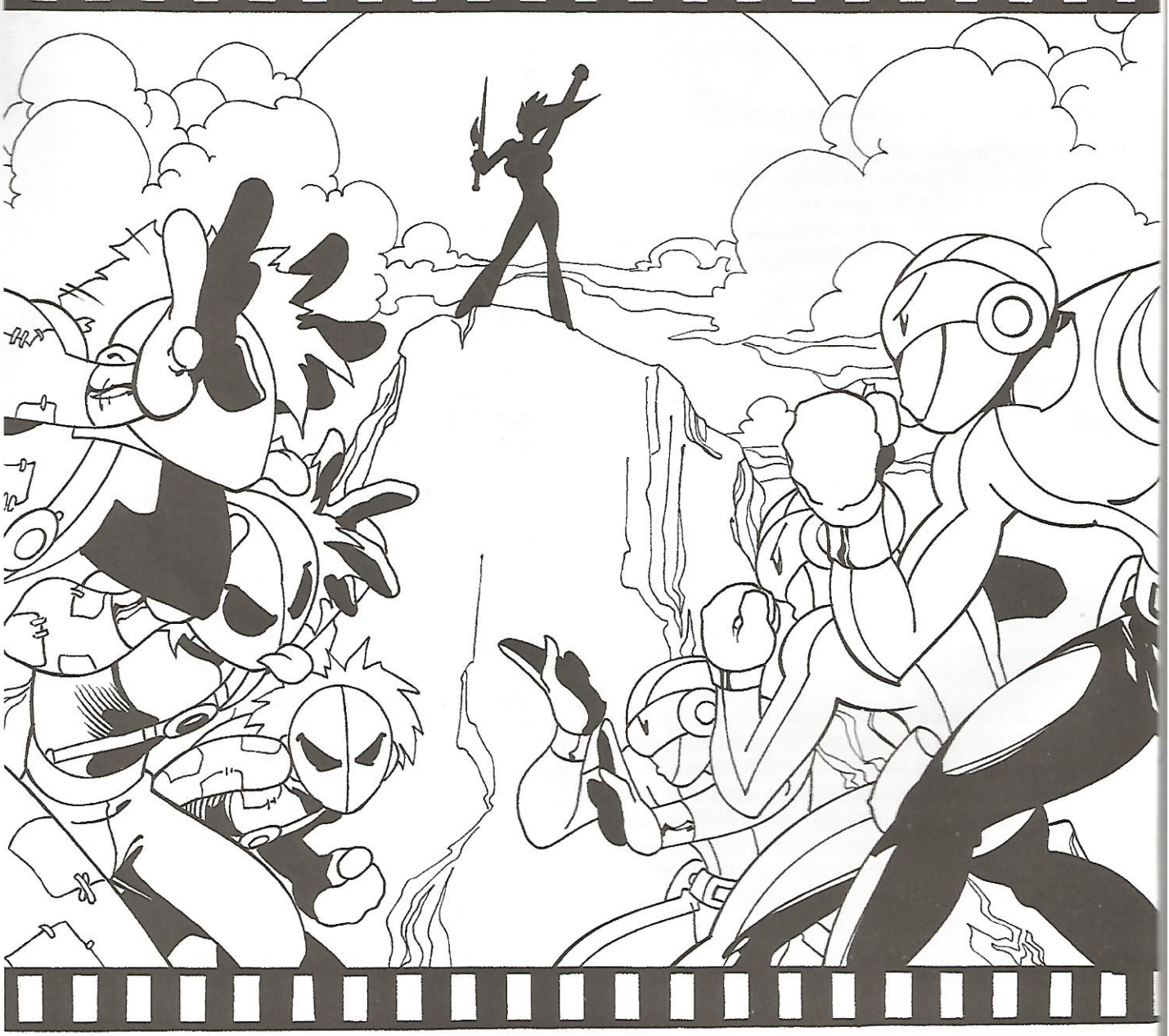
O Campo de Batalha está repleto de pedras descaradamente falsas, que explodem com muita fumaça quando um veículo ou Defensor passa por elas (as explosões não causam nenhum dano; são só efeito especial). Próximo ao Campo de Batalha existem algumas cavernas e construções vazias para onde um Defensor Derrotado pode se arrastar até a recuperação.

• **Os Outros Países:** ocasionalmente os Defensores fazem pequenas participações em aventuras longe de Tóquio — usualmente os EUA ou Europa. Os heróis estrangeiros acham os métodos dos Defensores muuito estranhos...

• **O Espaço:** quando a Terra está salva, muitas vezes os Defensores resolvem partir para outros lugares — comum entre os Guerreiros XYZ e esses "Power Rangers no Planeta/Galáxia/Universo Perdido". Eles vão parar em outros planetas muito parecidos com a Terra. Tão parecidos que alguns soldados coadjuvantes dos Power Rangers usam armaduras reaproveitadas do filme Tropas Estelares...

• **O Covil do Grande Vilão:** este lugar é totalmente inacessível para os Defensores até o último episódio da série, quando todos os monstros e inimigos foram vencidos — e resta apenas o Grande Vilão no caminho. O Covil pode ser em uma caverna gigantesca, uma estação espacial, uma monstruosa nave-mãe ou outro planeta. Não é possível para Defensores encontrar este local ou espionar seu interior usando Sentidos Especiais, nem chegar até ele por Teleporte ou Vôo.

Power Dangers: O Filme



Esta é uma aventura para cinco ou seis jogadores (se achar mais fácil, o Mestre pode usar um grupo menor). Os jogadores podem escolher qualquer tipo de Defensor, mas seria interessante que formassem um Grupo de Cinco. O grupo deve ter pelo menos uma Máquina gigante, Tamanho Gigante, Força/Artilharia de Gigante ou alguma outra forma de participar de Combate de Gigantes.

Os NPCs são a Imperatriz Mezma-Coisa, a vilã que tenta destruir a Terra esta semana; uma porção de Soldados Capengas cobertos de gosma; Dulcinea, uma (muito) formosa maga-guerreira que ajuda os Defensores; e o monstro Kong-Kong, um gorila alaranjado com um braço metálico e nenhum cérebro.

A aventura começa no centro de Tóquio (ou algum lugarzinho similar, chamado "Parque dos Anjos" ou coisa assim), em uma construção. Mais tarde segue em um mundo alienígena habitado por monstros, com três sóis — que são obviamente algum efeito especial, porque os personagens continuam com apenas uma sombra.

Tudo começa quando os Defensores combatem o que parece ser apenas mais uma ameaça rotineira a Tóquio — mas acabam encontrando uma vilã superpoderosa, dessas que são derrotadas só no último episódio. Ela remove os superpoderes dos heróis, deixando-os indefesos enquanto Tóquio é arrasada. Seus poderes serão recuperados apenas com a ajuda da bela Dulcinea, em um mundo distante.

Para vencer a aventura, os Defensores devem viajar até o mundo de Dulcinea, passar por alguns monstros e armadilhas, recuperar seus poderes, retornar a Tóquio e detonar o monstro que está destruindo tudo.

Parte 1 • A Chegada da Vilã

Tudo começa, como sempre, no centro de Tóquio. Os Defensores estão levando suas vidas normais, fazendo o que sempre fazem quando não estão salvando o mundo. É hora de consultar os jogadores um a um, perguntando a eles o que seus personagens fazem neste momento. Este é também o momento de começar a explorar o relacionamento dos Defensores com seus colegas e seus Aliados/Mascotes. Prolongue esta estapa inicial por quanto tempo quiser. Permita que os jogadores descubram seus heróis aos poucos.

Quando achar que é o momento adequado, faça com que o Comandante Sabe-Tudo entre em contato. Leia isto para eles:

> *Vocês são avisados que algo estranho está acontecendo. Em uma construção próxima à baía de Tóquio, um artefato misterioso foi encontrado. Vocês devem investigar imediatamente.*

Você não precisa repetir isso palavra por palavra: o Mestre tem liberdade para mudar as falas. Cada Comandante faria a coisa de forma diferente: alguns podem ser mais educados, transmitindo sua mensagem discretamente através do comunicador de pulso, telepatia ou pombo-correio; já um Comandante rabugento poderia seqüestrar seu pupilo no pior momento possível (durante o banho, almoço, namoro...), teleportando-o para o quartel-general. Quem não tiver um Comandante Sabe-tudo ficam sabendo do ocorrido pela TV.

Todos os Defensores devem assumir suas formas de herói e convergir para o local. Trata-se de um prédio que está sendo reconstruído, depois de ter sido arrasado pelo monstro da semana passada. Os heróis que tiverem veículos chegam primeiro. Eles encontram o lugar deserto, as ferramentas dos operários abandonadas às pressas. Mais adiante, em uma escavação recente, uma caverna brilha com luz verde.

Quando o Mestre termina de descrever a cena, os personagens que não tinham veículos chegam. Os heróis com Sentidos Especiais ouvem vozes vindas da caverna. Verifique se eles entram lá, e então diga:

> *Entrando na caverna, vocês são envolvidos em uma névoa esverdeada e luminosa que flutua no ar. A névoa move-se de um jeito esquisito — efeito especial barato, provavelmente. Mais adiante, a caverna fica maior e aumenta a trilha sonora de suspense. Vocês se deparam com uma cena peculiar...*
>
> *Um objeto está depositado no centro da caverna. Parece um grande ovo de couro, com quase um metro de altura. Ele pulsa com luz verde, e parece ser a fonte da névoa brilhante.*
>
> *O ovo está rachando. Das rachaduras brota uma meleca verde que escorre até o chão e começa a borbulhar. Um punhado de figuras estranhas emerge da gosma, tomando a forma de criaturas grotescas. Lembram seres humanos vestindo roupas coloridas de borracha, e banhados com ranho. Eles avançam na direção de vocês...*

As criaturas são os Soldados Capengas do vilão que está por vir. Todos têm F1, H1, RO, A0, PdF0 (não revele esses números aos jogadores). Existem dois para cada Defensor, e vão servir de "aperitivo" para que os jogadores exercitem as habilidades de seus heróis.

Os jogadores não devem encontrar problemas nesse primeiro combate. Quando a luta terminar, restaure os Pontos de Vida de todos os heróis e diga-lhes o seguinte:

> *Enquanto vocês lutavam, o ovo abriu-se completamente. Uma massa luminosa salta para fora e, no chão, ergue-se para tomar a forma de uma criatura alienígena: uma mulher de dois metros e quinze, com pele de inseto e vestes de rainha.*
>
> *"Oh, minha cabeça! — ela se queixa para si mesma, levando a mão com garras à fronte. — Pelos infernos, será que três mil anos não foram suficientes para curar minha enxaqueca? Talvez eu deva destruir mais algumas civilizações para relaxar."*

Ela é a Imperatriz Mezma-Coisa, a Grande Vilã desta aventura. Se os jogadores resolverem atacar, deixe que fiquem à vontade durante um turno: com sua elevada Armadura e sua Vantagem Armadura/Escudo, Mezma-Coisa é perfeitamente capaz de suportar tudo que os heróis têm (lembre-se, você joga os dados da vilã em segredo — e pode mentir sobre o resultado).

Durante o tiroteio, a imperatriz age como se nada estivesse acontecendo. No turno seguinte, quando tudo termina, ela apenas comenta:

> *"Oh, desculpem... não havia notado vocês. Sim, claro... os inevitáveis protetores do planeta. Sempre me aborrecendo, sempre atrapalhando meus planos. Por que não me deixam em paz? Por que uma vilã linda e indefesa como eu não pode relaxar sossegada? Meu analista disse que preciso de algum*

tipo de terapia: umas gostam de bordar, algumas pintam quadros, outras escrevem poesia... e eu crio monstros para destruir civilizações. O que há de errado nisso?

"Desculpem, meus queridos, mas não posso me demorar mais. Minha dor de cabeça está me matando, e quero relaxar um pouco. Portanto, se me dão licença..."

A essas palavras, a terra começa a tremer. Pedras caem do teto, denunciando o iminente desmoronamento da caverna. Os heróis devem fazer testes de Acrobacia para sair; aqueles que ficarem ficarão presos sob toneladas de pedra e terra, e só poderão ser resgatados com Força de Gigante (para levantar as pedras), Golpe Arrasador (para destruí-las) ou Teleporte. Caso ninguém tenha nenhuma destas Vantagens, as vítimas podem ser teletransportadas pelo Comandante Sabe-Tudo de alguém.

No lado de fora, mesmo quando todos os Defensores estão seguros, o terremoto não termina. Grandes rachaduras surgem no pátio de construção. Um abismo se abre, e uma nave gigantesca emerge para logo sumir nos céus. É o cruzador espacial de Mezma-Coisa, e nenhuma tentativa de alcançá-lo terá sucesso. Esta terá sido a última que os heróis viram a imperatriz durante algum tempo.

Mas não a últma vez que ouviram falar dela, com certeza!

Parte 2 • Sujou, Galera!

Passa-se algum tempo sem que nada aconteça — uns dois minutos. Em um seriado de heróis japoneses, dois minutos é MUITO tempo: suficiente para que os heróis retomem suas identidades civis e voltem à sua vida normal.

E então vem o monstro. Ele caminha pelas ruas chutando carros e arremessando inocentes cidadãos de Tóquio a várias quadras de distância. Parece-se com um monstruoso gorila alaranjado.

Novamente os heróis devem ser avisados por seus Comandantes, Supercientistas, pela TV ou por outros personagens. Hora de briga. Kong-Kong é pouco esperto e não fala muito; apenas diz coisas originais como "morram, Defensores de Tóquio!"

Se o monstro vencer a luta, esta terá sido uma aventura bem curta! Você, como Mestre, deve cuidar para que nenhum herói seja Derrotado ainda — mas também não pode entregar a luta de mão beijada. Deixe os jogadores assustados, faça com que fiquem Perto da Morte; são técnicas que todo Mestre deve dominar se pretende seguir essa gloriosa carreira.

Quando o monstro for Derrotado, deixe que os heróis comemorem um pouco sua vitória aparente. A alegria não dura. Nuvens de tempestade formam-se no céu. Eles olham para o alto e contemplam uma imagem gigantesca da Imperatriz Mezma-Coisa.

"Começam a incomodar-me, meus queridos — diz ela, sua voz fazendo tremer as maquetes de prédios. — Eu estava me entretendo, comendo pipoca enquanto assistia meu monstro espalhar destruição, quando vocês chegaram e estragaram tudo. Estão atrapalhando minha terapia. Desculpem, mas meu papel de vilã exige que alguma providência seja tomada para detê-los..."

A gigantesca mão de Mezma-Coisa faz um gesto. Quando ela termina, todos vocês, Defensores, encontram-se devolvidos à sua forma humana! Foram privados de seus poderes!

"Assim é melhor — ronrona ela, satisfeita.— Espero que agora comportem-se como vítimas educadas e deixem meus monstros em paz."

A coisa ficou feia para os heróis, agora em suas identidades civis. Comandantes Sabe-Tudo não poderão ser contactados ou encontrados. O conhecimento das técnicas ninja some. O cosmo apaga. As Máquinas estão desativadas. As Pokébolas estão vazias. Nada funciona. A fonte do poder de cada herói, o que quer que seja, não existe mais.

Parte 3 • Convidada Especial

Passam-se alguns dias. Naturalmente, os heróis tentarão descobrir alguma maneira de recuperar seus poderes. Nenhuma tentativa terá êxito — mas, como um bom Mestre, você pode recompensar os jogadores que tiverem boas idéias. Exemplo: um personagem do tipo Imitação Japonesa do Robocop poderia pedir ajuda ao cientista que o construiu para consertá-lo. Não funcionaria, seus poderes não seriam recuperados, mas o computador poderia gaguejar umas poucas pistas que levassem à solução do mistério. Vale um Ponto de Experiência.

Então, a coisa mais temida acontece: o monstro Kong-Kong volta a atacar, novamente rugindo pelas ruas e praticando arremesso com pedestres. O Código de Honra dos Defensores de Tóquio exige que os heróis enfrentem a ameaça, com poderes ou não. Atenção, Mestre: verifique quais jogadores não se acovardam diante da ameaça. No final da aventura eles deveriam ser recompensados com mais um Ponto de Experiência (mas você não precisa dizer isso a eles agora).

Evidente que nenhum herói será capaz de vencer o monstro sem seus poderes. Na melhor das hipóteses, podem se esquivar de seus ataques e distrair o bicho para que não ataque inocentes. Outras estratégias podem ser aproveitadas, como tomar um carro emprestado para atropelar a fera ou atirar nela com armas normais. Essas

armas mundanas, contudo, pouco podem fazer contra monstros.

Nada que vocês tentem consegue deter Kong-Kong. Só conseguem enfurecê-lo cada vez mais. Contudo, quando as coisas parecem perdidas, ocorre uma reviravolta na batalha: surge uma mulher estranha, gatíssima, vestindo trapos que pouco fazem para proteger seu corpo dos golpes — ou dos olhos da platéia!

"Vocês não podem vencer assim — ela diz, enquanto distrai o monstro com um ataque de sua lança. — Precisam recuperar seus poderes. Vamos, venham comigo."

A guerreira se esquiva de um último golpe do monstro e corre para longe, na direção de um portal mágico que surge a um movimento de sua lança. O portal fica aberto tempo suficiente para que todos passem — e será melhor que eles façam isso, pois a alternativa é ficar e servir de saco-de-pancadas para Kong-Kong...

Parte 4 • Stargate

O portal leva os heróis para um cenário estranho. Um imenso templo em ruínas, muito maior do que normalmente permite o orçamento de um seriado furreca. Além das paredes destruídas os personagens podem ver florestas sem fim, perdendo-se no horizonte, onde os três sóis acabam de nascer. Três sóis? Opa!

"Sou Dulcinea, a maga-guerreira — diz a mulher, trazendo um sorriso no rosto angelical, flanqueado por lindos (mas falsos, MUITO falsos) cabelos azuis. — Não estamos mais na Terra. Este é meu planeta. Nem sempre foi assim, um mundo de selvas, infestado de monstros. Antes tínhamos civilização. Tínhamos prédios, apartamentos, estradas, cinemas, shopping centers, cartões de crédito, McDonald's, Sports Arcade...

Comoventes lágrimas de saudade brotam nos olhos de Dulcinea. Ela luta para recuperar o controle, e então prossegue:

"Foi assim até que a Imperatriz Mezma-Coisa veio com seus monstros. Ela arrasou meu mundo e transformou-o nesta repulsiva e pegajosa selva pré-histórica. Poucos seres humanos sobrevivem. E o mesmo acontecerá com a Terra, se vocês não agirem logo.

"Existe, a alguns quilômetros daqui, uma fortaleza erguida pelos soldados da Imperatriz. Lá está guardado o artefato mágico que ela usou para remover os poderes de vocês. Devem destruir o artefato, a fim de recuperar seus poderes e impedir que sejam roubados outra vez. O problema é que, para chegar lá, devem atravessar a selva repleta de monstros. Não posso abrir um portal até lá, como fiz há pouco, porque as energias do artefato inferferem com minha magia.

"Posso, contudo, ajudá-los de outra maneira: usarei minha mágica para conceder-lhes poderes temporários. Não é tanto quanto tinham, mas deve ajudá-los a sobreviver aos rigores da mata. Estão prontos?"

Dulcinea não aguarda por uma resposta. A um gesto de sua lança, todos os heróis estão vestidos com roupas coloridas. Parecem uniformes de ninja — exceto pelo fato de que apenas um ninja imbecil usaria roupas de cores vivas! Cada herói tem sobre o peito um medalhão representando um animal. Aqui entra em cena a inventiva imaginação do Mestre: podem ser bichos "sérios" (leão, urso, tigre, águia...) ou não tão sérios (lagartixa, borboleta, ornitorrinco, tartaruga, bicho-preguiça...). Dulcinea desfila diante de cada herói e declama o título de cada um: "Leopardo, o Sorrateiro Mestre do Disfarce"; "Morcego, o Majestoso Cavaleiro das Trevas"; "Barata, Aquela que Corre pelos Cantos"; e por aí vai...

Todos os personagens acabam de ganhar as Vantagens Arma Especial I e Golpe Arrasador, não importando as Vantagens que tinham antes em suas formas de herói.

Dulcinea não vai acompanhar os heróis: está exausta com o uso de tanta magia, e prefere ficar. Agora eles devem partir...

Parte 5 • Caçadores dos Poderes Perdidos

Deixe que os jogadores façam algumas perguntas a Dulcinea, mas não muitas. Ela frisará que o tempo corre, e o monstro Kong-Kong está arrasando Tóquio. Além disso, apesar de amistosa, ela não responderá muita coisa sobre si mesma: o Mestre deve conservar o mistério em volta de alguns NPCs.

A travessia da floresta será tão difícil quanto o Mestre desejar. Muitos monstros infestam as matas, desde dinossauros gigantes (que não podem ser enfrentados, já que nenhum herói pode usar seus robôs gigantes ou poderes de crescimento) a esqueletos animados. Improvise os dados deles. E dê aos jogadores chance de ganhar muitos Pontos de Experiência.

Depois de duas ou três lutas, os Defensores chegam à fortaleza. É uma espécie de templo encravado na lateral de uma montanha, com uma imensa porta, tendo duas estátuas nas laterais. São estátuas de soldados monstruosos, portando maças (você sabe, aquela bola de ferro cheia de pontas). Um jogador esperto certamente vai adivinhar que as estátuas estão vivas, e atacam assim que eles se aproximam (isso SEMPRE acontece). Cada soldado de pedra tem F4, H2, R5, A3, PdF3 (arremesso de pedras). Apenas depois de destruir os soldados os Defensores podem entrar no templo.

A porta pode ser aberta com um teste de Arrombamento. Os heróis encontram uma imensa câmara contendo um altar. Sobre o altar está um cristal brilhando com energias que parecem aprisionadas em seu interior. É o artefato. Assim que ele for destruído (basta um soco: é frágil como vidro), raios coloridos rodopiam no ar e atingem cada um dos heróis — que reluzem em seus trajes e armaduras, devolvidas ao normal. Eles recuperaram seus poderes! (Mas perdem a Arma Especial e Golpe Arrasador que haviam ganhado.)

Um portal abre-se perto dos Defensores, e Dulcinea salta de dentro dele. Feliz, ela abraça um dos heróis (aquele que tiver Gostosura e Habilidade mais alta...) e aplica um beijo caprichado.

"Vocês conseguiram! — ela aplaude. — Com a destruição do artefato, pude abrir este portal até aqui. Agora devemos voltar à Terra o quanto antes. Sim, claro que vou com vocês! Acham que pretendo passar o resto da vida em um planeta sem shoppings? Vamos embora!"

Parte 6 • Revanche, Doce Revanche

O portal devolve os heróis às ruas de Tóquio, onde Kong-Kong continua distribuindo bordoadas, sem que ninguém possa detê-lo. Ah, mas não por muito tempo. Pau nele!

Com seus poderes restaurados, agora os heróis Derrotam o monstro. Desta vez, Mestre, você pode abrir uma exceção e fazer com que os Defensores vençam mais facilmente: afinal, Kong-Kong não esperava enfrentar novamente seus super-poderes. Nada seria mais adequado que destruí-lo com um Golpe Arrasador, Combinação de Armas ou outra maneira clássica de explodir monstros em trocentos pedacinhos.

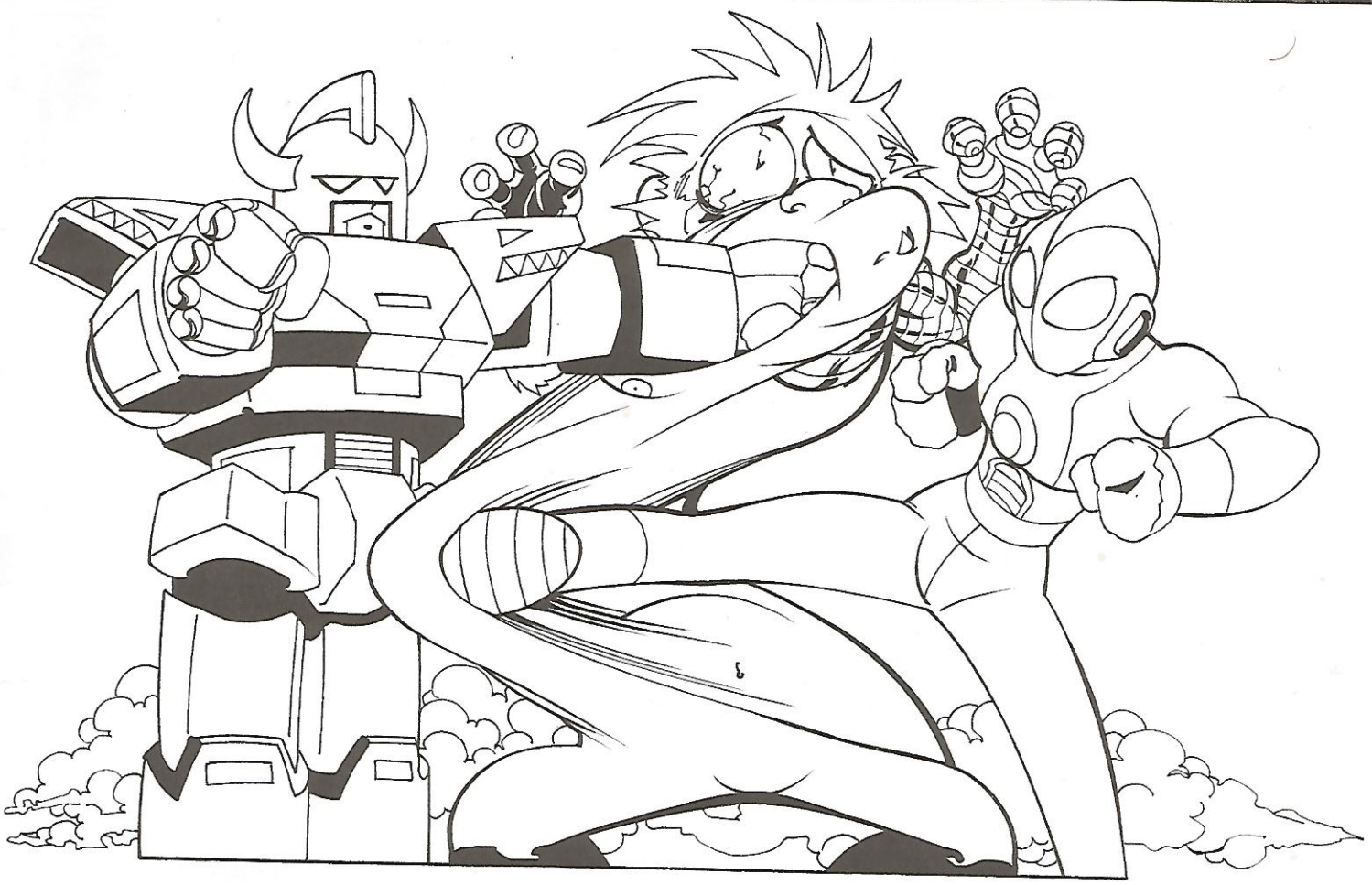
Se os heróis não puderem participar de Combate de Gigantes, a aventura deve terminar aqui. Caso contrário, a imagem gigante da Imperatriz Mezma-Coisa retorna aos céus: raios azuis partem de seus olhos e atingem os restos do monstro, ressuscitando-o e fazendo com que cresça até o tamanho de um gigante. Agora os personagens podem usar suas Máquinas gigantes, Tamanho Gigante, Pokémonstros gigantes e demais recursos.

Inevitavelmente, o monstro é destruído de novo. A Imperatriz pragueja nos céus, promete que voltará a atacar, e queixa-se da dor-de-cabeça pouco antes de desaparecer. Agora o Mestre pode recompensar os personagens sobreviventes com mais Pontos de Experiência.

Mas não acabou ainda. Talvez ninguém tenha reparado, mas Dulcinea não estava com os heróis durante a luta contra o monstro. Ela aparece só agora, vestindo roupas normais de passeio — mas ainda curtas demais para esconder seu corpinho...

"Oh, desculpem-me por não ajudá-los na luta. Eu estava maravilhada com esta cidade. Há anos não vejo vitrines e nem como em lanchonetes. Então, qual de vocês vai me convidar para pegar um cinema?"

Aqui, para encerrar, poderíamos ter uma tremenda briga entre os personagens para resolver quem fica com Dulcinea. Se a gata vai participar ou não de aventuras futuras, fica por conta do próximo Mestre...



Imperatriz Mezma-Coisa

Esta Grande Vilã parece uma mulher-formiga alienígena muito alta e pomposa, com olhos azuis e uma lança cerimonial. Ela veste algo parecido com um vestido de casamento saído de algum episódio de Jornada nas Estrelas, Série Clássica.

Mezma-Coisa quer transformar a Terra em laboratório para experiências mutantes, como terapia recomendada por seu analista. Usa engenharia genética, biotecnologia e borracha barata para criar monstros e invadir Tóquio. Queixa-se o tempo todo de suas dores de cabeça.

F14, H7, R12, A10, PdF16

Perícias: todas, exceto Gostosura!

Vantagens: Aceleração, Arma Especial III, Armadura/Escudo, Genialidade, Golpe Arrasador, Invisibilidade, Máquina (sua nave), Paralisia, Sentidos Especiais, Tamanho Gigante, Teleporte, Vôo.

Dulcinea

Maga-guerreira de uma antiga civilização, Dulcinea é uma gata linda e gostosa vestindo um insinuante conjunto de trapos, que parece ter sido desenhado pelo Jim Lee. Tem cabelo verde-azulado e enormes olhos púrpuras.

Dulcinea quer impedir que a Terra tenha o mesmo destino horrível de seu mundo. Ela também está louca para livrar-se dos trapos que anda vestindo, visitar um shopping e tomar um banho de loja. Quer ver vitrines, comer em lanchontes e ir ao cinema — ou seja, voltar ao "mundo civilizado".

F4, H5, R3, A2, PdF4

Perícias: Acrobacia, Alerta, Gostosura, Moral, Rastreio.

Vantagens: Arma Especial II, Golpe Arrasador, Invisibilidade, Paralisia, Sentidos Especiais, Teleporte.

Kong-Kong

Monstro semanal padrão. Um monstruoso gorila alaranjado, com um braço mecânico. Kong-Kong é um monstro de tamanho normal, uma mistura de Karas (alguém lembra de *Spectreman*?) e o Blizzard do jogo *Primal Rage*. Apenas mais tarde, depois de destruído, ele retorna em tamanho gigante.

Sabe falar, mas parece gostar muito de rosnar. Não tem grandes objetivos na vida: quer destruir Tóquio e obedecer à Imperatriz Mezma-Coisa.

F6, H3, R4, A4, PdF5

Perícias: Arrombamento, Moral, Rastreio.

Vantagens: Tamanho Gigante (apenas ao ser Derrotado)

Experiência

Defensores evoluem — ou Digivoluem! Cada missão concluída, cada luta vencida, cada monstro denonado, cada gargalhada provocada... tudo isso torna os heróis mais experientes e poderosos. Essa evolução é representada pelos Pontos de Experiência que eles ganham.

Esses pontos podem ser ganhos durante a aventura e também em seu final. São um prêmio para aqueles que atuaram de forma mais heróica ou engraçada (mas não necessariamente inteligente!).

É bom para os jogadores ter muitos desses pontos: eles podem ser usados em uma série de situações. Coisas baratas e temporárias custam poucos Pontos de Experiência — enquanto coisas permanentes ou poderosas custam muito mais caro. A forma como cada um vai usar seus pontos depende, mas será interessante que o Mestre distribua MUITOS desses pontos!

Em alguns casos (como quando um Defensor viola seu Código de Honra), pode ser necessário TIRAR Pontos de Experiência de um personagem. Certas ações especiais também podem custar Pontos de Experiência, como Vantagens Ocasionais ou sucessos automáticos. Se possível, tente fazer com que todos os jogadores terminem mais ou menos empatados.

Ganho e Perda

• Sempre que um Defensor Derrota um inimigo em combate justo (um contra um), ele ganha um Ponto de Experiência. Dois ou mais Defensores atacando um mesmo oponente ao mesmo tempo não ganham nenhum Ponto de Experiência pela vitória. Um Defensor Derrotado perde um Ponto de Experiência.

• Um Defensor ganha um Ponto de Experiência sempre que Derrotar seu próprio Inimigo.

• Um Defensor que atrapalha seus próprios colegas seguindo sua Devoção ganha um Ponto de Experiência. Da mesma forma, se ele age contra sua Devoção deveria perder um Ponto de Experiência.

• Um Defensor ganha um Ponto de Experiência cada vez que faz um salvamento. "Salvamento" significa salvar qualquer quantidade de pessoas ou criaturas ao mesmo tempo — não importa se você salva um garotinho ou toda a população da Terra, cada ato individual desses rende apenas um Ponto de Experiência.

• Um Defensor perde um Ponto de Experiência quando tem chance de salvar alguém em perigo e deixa de fazê-lo. Mesmo um inimigo ou vilão precisa ser salvo, se existir essa chance. Inimigos e vilões devem ser destruídos apenas quando eles próprios escolhem lutar até o fim.

• Um Defensor perde um Ponto de Experiência quando se recusa a aceitar a rendição de um inimigo. (Os inimigos mais inteligentes costumam se aproveitar disso quando estão perdendo uma luta; eles fingem rendição e depois atacam o herói pelas costas. Ei, eles são vilões, ora!)

• Toda aventura concluída com sucesso vale certo número de Pontos de Experiência, divididos entre o grupo. O normal é dois Pontos para aventuras curtas, ou até seis para aventuras difíceis.

• Mesmo que um jogador tenha sido pouco útil ou engraçado durante a aventura, ele deve receber no mínimo um Ponto de Experiência no final.

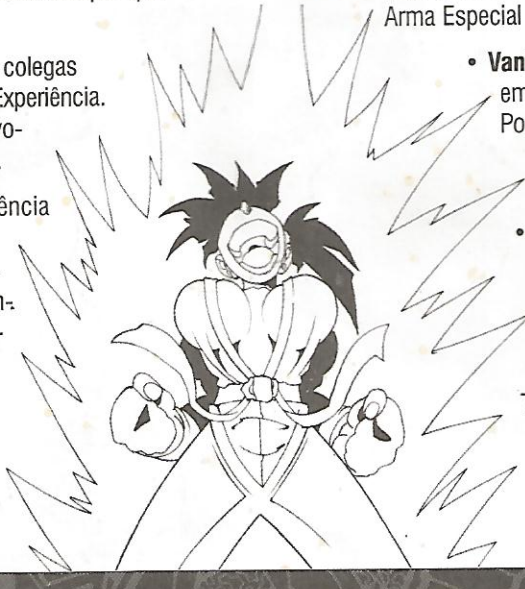
O que fazer com eles?

Quando ganham Pontos de Experiência —durante uma aventura ou no final — os jogadores devem anotá-los em sua Ficha de Personagem. Estes Pontos podem ser usados de várias formas:

• **Aumento de Características:** aumentar uma Característica em +1 custa 10 Pontos de Experiência. Aumentar acima de 5 custa um extra de +20 pontos cumulativos. Então, aumentar uma Característica de 5 para 6 vai custar 30 Pontos de Experiência, não 10; aumentá-la de 6 para 7 vai custar mais 50 pontos, e assim por diante...

• **Perícias Novas:** uma nova Perícia custa 10 Pontos de Experiência.

• **Vantagens Novas:** uma nova Vantagem custa 10 Pontos de Experiência para cada ponto normal que ela custa. Então, ter uma Arma Especial II (2 pontos) custa 20 Pontos de Experiência.



• **Vantagens Ocasionais:** no meio da aventura, em uma emergência, você pode gastar um Ponto de Experiência para ter uma Vantagem durante um curto período de tempo — normalmente uma batalha.

• **Sucessos Automáticos:** sempre que o Mestre exigir um teste você pode, em vez de arriscar a sorte nos dados, gastar um Ponto de Experiência para "comprar" um sucesso automático na rolagem.

Todas estas formas de utilizar Pontos de Experiência (especialmente Sucessos Automáticos) dependem da aprovação do Mestre. Se ele não permitir, o jogador não pode fazê-lo.

DEFENSORES DE TÓQUIO

Ficha de Personagem

Nome do Jogador

Nome do Defensor

Características

Força	●○○○○.○○○
Habilidade	●○○○○.○○○
Resistência	●○○○○.○○○
Armadura	●○○○○.○○○
Poder de Fogo	●○○○○.○○○
Pontos de Vida	

Vantagens

Perícias

Descrição (se preferir, faça um desenho!)

Inimigo

Devoção

Equipamento

Atenção: NÃO escreva na Ficha de Personagem original. Faça uma fotocópia para cada jogador.

Eu escolho VOCÊ!

Um Treinador de Monstros de Bolso?

Um Guerreiro XYZ com Poder de Luta Cem Milhões?

Um Ninja com Armadura da Hora?

Um Estudante Colegial Piloto de Robô Gigante?

BASTA ESCOLHER! VOCÊ PODE SER QUALQUER UM DELES!

DEFENSORES DE TÓQUIO é um RPG — Role Playing Game, um jogo-teatro que usa a imaginação para inventar personagens exclusivos e transportar seus jogadores a mundos fantásticos. Neste livro você encontra todas as regras para ser um Defensor de Tóquio, um super-herói com os poderes e manias mais absurdas que qualquer monstro já viu!

ANO 6 • Nº 20 • R$ 5,90
7 897780 506913